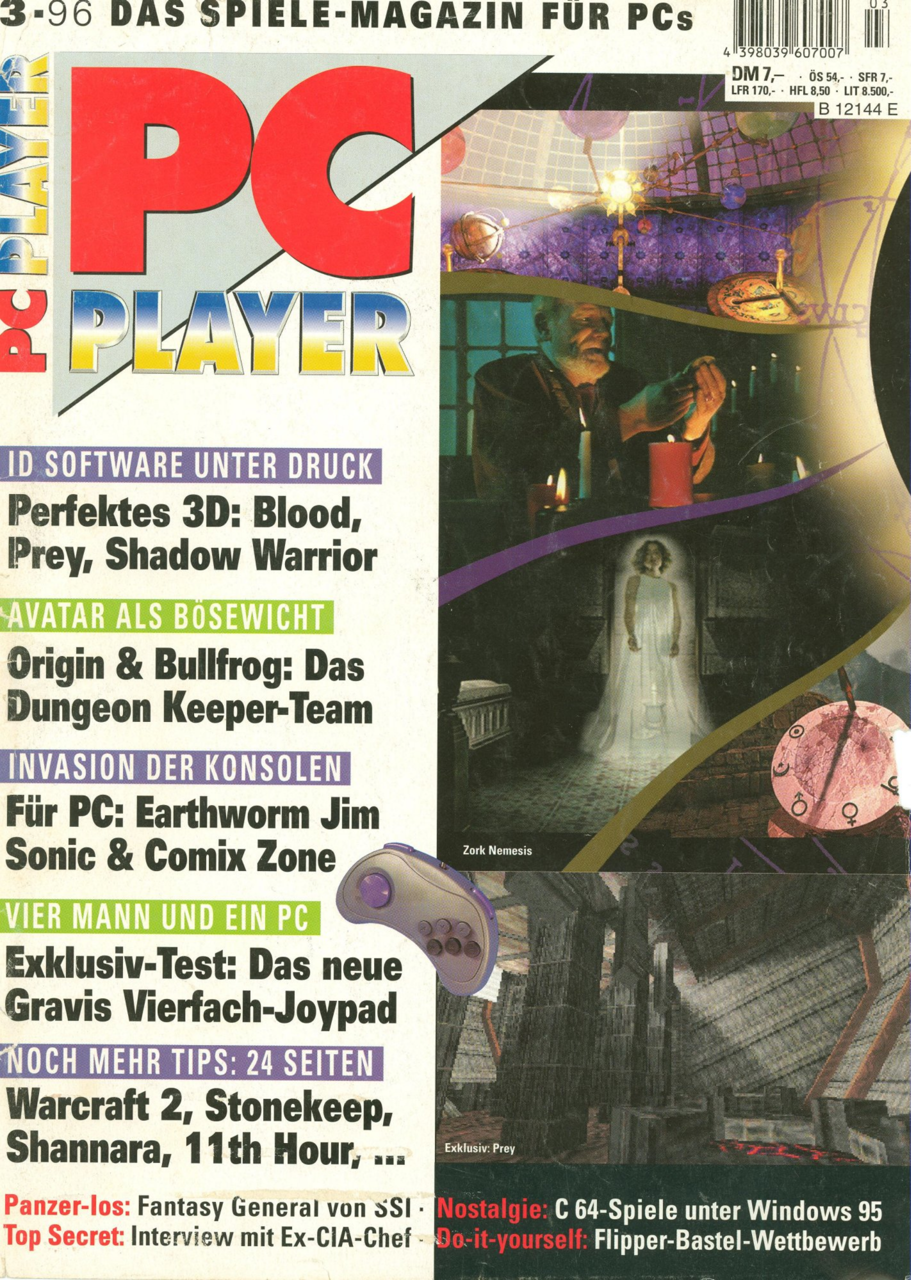


3-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 03
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
ID SOFTWARE UNTER DRUCK
Perfektes 3D: Blood, Prey, Shadow Warrior
AVATAR ALS BÖSEWICHT
Origin & Bullfrog: Das Dungeon Keeper-Team
INVASION DER KONSOLEN
Für PC: Earthworm Jim Sonic & Comix Zone
VIER MANN UND EIN PC
Exklusiv-Test: Das neue Gravis Vierfach-Joypad
NOCH MEHR TIPS: 24 SEITEN
Warcraft 2, Stonekeep, Shannara, 11th Hour, ...
Zork Nemesis
Exklusiv: Prey
Panzer-los: Fantasy General von SSI · Nostalgie: C 64-Spiele unter Windows 95
Top Secret: Interview mit Ex-CIA-Chef · Do-it-yourself: Flipper-Bastel-Wettbewerb



Dieses Jahr war der Weihnachtsmann besonders nett zu uns: Für 1996 hat er uns zwei »neue« Redakteure mitgebracht. Ein Gesicht kennen Stammleser noch - Boris Schneider, der ein halbes Jahr lang die ersten Ausgaben von »HYPER!« gestaltet hat, kehrt nach erfolgreicher Starthilfe wieder in den Hafen der PC Spiele zurück. Und nicht nur das: Als neuer Chefredakteur leitet Boris eine immer größer werdende Redaktion. Heinrich Lenhardt bildet sich inzwischen zum Auslandskorrespondenten weiter. Von seinem neuen »Outpost« in Florida wird er in Zukunft verstärkt über Neuigkeiten aus den USA berichten.

Der bisher unbekannte nette Herr mit Zopf nennt sich Nico Ernst und hat jahrelang für eine andere Zeitschrift jeden PC professionell getestet. Mit dem Schlachtruf »Jetzt wird's ernst!« stürzt er sich ab sofort auf Actionspiele und alle Hardware-Tests. Da sich Nico um die Technik im Heft kümmert, ist Henrik Fisch ab sofort der Spezialist für unsere Plus-CD-ROM. Dank dieser Verstärkung können Sie sich in den kommenden Ausgaben auf eine weitere Qualitätssteigerung freuen.

Ein wenig traurig dürfen wir aber auch sein: Mr. Online (auch als Roland Austinat bekannt) ersetzt jetzt die Boris-Schneider-Lücke bei HYPER!; er wird in Zukunft aber sicherlich noch die eine oder andere Seite für PC Player schreiben.

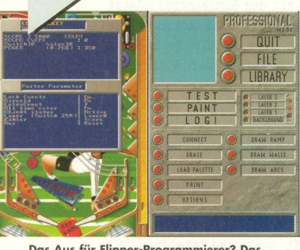
Mit soviel neuer Schreibkraft gewappnet stellten wir uns diesen Monat einer wahren Flut von Spielen entgegen. Soviele Tests in einer PC Player gab es noch nie. Um auch wirklich jeden Test unterzubringen und nichts in den nächsten Monat zu verschieben, haben wir bei den anderen Artikeln ein wenig gespart: Software-Tests sind diesmal rar, PC Junior pausiert diesen Monat völlig. Jetzt sollte aber auch der letzte Weihnachtsnachzügler getestet sein und wieder etwas Ruhe in die Redaktion einkehren - nächste Ausgabe gibt es wieder den gewohnten Themen-Mix. In diesem Sinne einen spielerisch erfolgreichen Monat wünscht

Ihr PC-Player Team

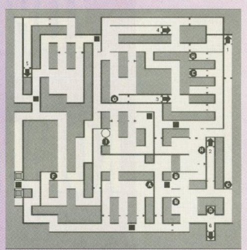
PC PLAYER



Rettung für das Rollenspiel: »Anvil of Dawn« besinnt sich auf alte Tugenden und bewährte Technik. **54**



Das Aus für Flipper-Programmierer? Das Construction Set aus »Pinball Wizard 2000« macht Sie zum Autoren neuer Dreams und Illusions **90**



Komplett gelöst mit perfekten Karten – Jetzt sind die Dungeons von »Stonekeep« enträtselt **156**

Der Regenwurm an sich ist harmlos. Doch mit einer Spezial-Rüstung wird »Earthworm Jim« zum Schrecken aller anderen Jump & Run-Spiele. **108**



14
10
32, 38, 108
132
147

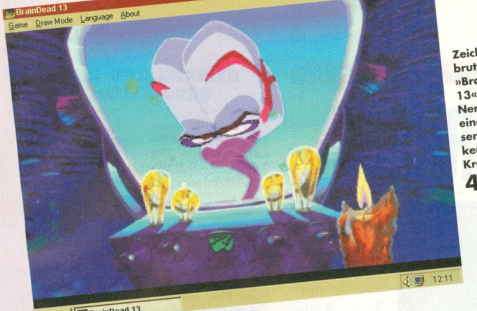


26

aktuell

software

hardware



Zeichentrick brutal: In »Braindead 13« will Dr. Nero Neurose einem harmlosen PC-Techniker an den Kragen.
40



Der Avatar schlüpft in eine neue Rolle: In »Dungeon Keeper« wird er zum Bösewicht.
10

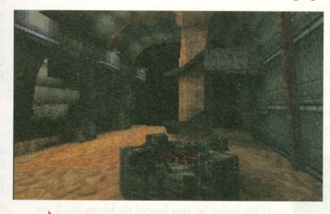
Europaweit der erste Test: Wir schauen tief in Gravis »GrIP«, den ultimativen Joypad-Adapter für alle PCs. **132**



Muß id um den Titel des 3D-Königs fürchten? 3D Realms hat mit »Prey« jedenfalls Ansprüche auf den Thron gestellt. **14**

Nostalgie – Activision reaktiviert alte C 64-Spiele für Windows 95; da wird der Pentium gerne zur 1-MHz-Schnecke... **104**

tips & tricks



rubriken

spiele-tests

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 3/96

SCHÖNER WIRBELN



Die Action geht weiter: In Descent II treten Sie erneut gegen die rebellierenden Minenroboter an. Diesmal wird es noch kniffliger, noch actiongeladener, noch gefährlicher. Und auch ein Schoßhündchen ist mit dabei; auf Wunsch weist Ihnen ein »Guidebot« den Weg durch die Labyrinthe.

Descent II steht kurz vor der Vollendung. Steigerung der Vorfreude: Auf der CD von »PC Player plus« befinden sich drei voll spielbare Levels des High-Tech-Actionwahnsinns zusammen mit 18 weiteren Demos.

PCs werden immer komplizierter und die Spielprogramme stehen diesen in nichts nach. Schließlich müssen die Entwickler möglichst alle PC-Konfigurationen in den Griff bekommen, so daß die Spiele garantiert überall laufen. Das hat auch Auswirkungen auf die Demonstrations-Versionen der Spiele. Kaum ein Demo kommt heute noch ohne eine Installation aus. Vorbei sind deshalb die schönen Zeiten, als vieles beim Starten direkt von der CD lief.



Lt. Cmd. Worf auf Abwegen. In dem Adventure »Mission Critical« spielt Schauspieler Michael Dorn den Kapitän eines havarierten Raumschiffes.

Wir versuchen die Installation soweit zu vereinfachen, daß Sie nicht mehr viel einstellen müssen. Da das aus technischen Gründen nicht bei allen Demos gelingt, gibt unser Installations-Programm vor der Installation Hinweise auf dem Bildschirm aus. Bitte drücken Sie hier nie einfach die Return-Taste, sondern lesen Sie sich die Hinweise durch. So mancher Fehler klärt sich dann auf.

So starten Sie das ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Heftmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie »PC Player plus«-CDs sicher und schön archivieren.

10 Sekunden Spielpause

Daß wir auf der CD öfters mal Audio-Tracks haben, ist ja nichts neues. Verschiedene Spiele-Demos nutzen diese einerseits, um Musik direkt von der CD zu spielen. Andererseits können Sie sich die Stücke auch direkt über die Audio-Funktionen Ihres CD-ROM-Laufwerks oder über einen normalen CD-Player im heimischen HiFi-Turm anhören. Auf Track 3 dieses CD-ROMs finden Sie zum Beispiel die fetzige Musik von »Pro Pinball – The Web«. Was aber ist mit Audio-Track 2 passiert? Wenn Sie diesen anspielen, werden Sie zehn Sekunden schlichtweg gar nichts hören. Erklärung: »The Web« will unbedingt den Audio-Track 3 spielen. Da wir in diesem Monat keine weiteren Demos mit Audio-Tracks hatten, mußten wir irgendwoher einen zweiten Track zaubern. Also haben wir zehn Sekunden Stille geopfert, und schon war »The Web« zufrieden. (hf)

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Nico Ernst:
Altes Spiel, neuer Spaß. Shanghai-Great Moments hat nichts von seinem Reiz verloren. Unbedingt unter Windows 95 ausprobieren!

Henrik Fisch:
Ich, ich! Mit Pitfall, Breakout und Keystone Kapers zeigt Activision, daß Spiele mit Ideen und wenig Grafik auch nach 13 Jahren noch Spaß bringen.

Jörg Langer:
Falls Sie sich nicht entscheiden konnten, das umfangreiche Rollenspiel Albion von Blue Byte zu kaufen, sollten Sie einen Blick in diese Demo werfen.

Heinrich Lenhardt:
Jump-and-Run gefällig mit einem herzallerliebsten Knuddel-Sprite als Helden? Dann sollten Sie sofort Putty Squad direkt von dem CD-ROM spielen.

Boris Schneider:
Wer Filme wie »Das Boot« und »Jagd auf Roter Oktober« mag und U-Boot-Simulationen sucht, der sollte Silent Hunter starten.

Florian Stangl:
Action im Weltraum? Her damit! Renegade 2 hat zwar nicht das Kaliber eines »Wing Commanders«. Wer aber Weltraumspiele mag, sollte sich als erstes diese Demo installieren.

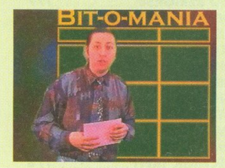
Monika Stoschek:
Genau meine Kragenweite: In dem Adventure Touche spielen Sie einen waschechten »Mantel und Degen«-Helden. Alle Adventure-Fans: sofort antesten!

Weitere Demos auf dem CD-ROM:
Abaron
Commodore 64 »Hacker« für Windows 95
Conquest Of The New World
Fantasy General
Ice & Fire
Locus
Pro Pinball – The Web
Touche
Virtual Karts

Selbstablaufende Demos auf dem CD-ROM:
Cyberia 2
Thunderhawk 2

BIT-O-MANIA

Das dürfen Sie nicht verpassen: Eine exklusive Ausgabe der Spielshow »Bit-O-Mania« in den Multimedia Leserbriefen. Starten Sie unter Windows »AUTORUN.EXE«, wählen Sie »Magazin« und dort »Bit-O-Mania«.



Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik. Komplett in Deutsch

geht weiter.
der Luft!

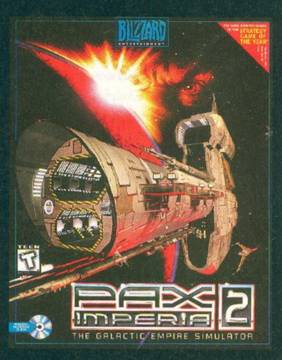
Demnächst von BLIZZARD:



Die bahnbrechende Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne Galaxien in einer hochtechnisierten Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD ENTERTAINMENT

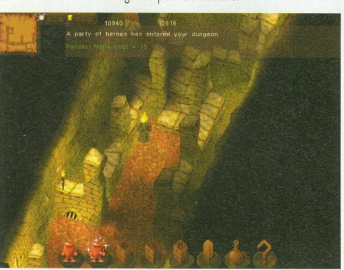
http://www.blizzard.com

Origin leiht seinen Ultima-Helden an Bullfrog aus

DUNGEONHÜTE

In Bullfrogs neuem Programm bekommt der tugendhafte Ultima-Avatar mit Origins Segen einen auf die gutherzige Mütze, frei nach dem Motto: »Böse ist in!«

In den meisten Computerspielen übernimmt man die Rolle eines tapferen Helden, der für gewöhnlich mutterseelenallein gegen wahre Gegnermassen bestehen darf. Kein großes Problem, da dieser Protagonist grundsätzlich aus demselben Unverwundbarkeitsholz geschnitzt ist, wie etwa Bruce »Die Hard 3« Willis oder der neue James Bond. Abweichungen von dieser heroischen Regel gab es nur selten: In »TIE Fighter« durfte man als Darth Vaders Lieblingspilot Jagd auf aufmüpfige »Star Wars«-Rebellen machen, in »Wizardry 4« scheuchte man mit seinen Monstern eine Heldengruppe durch dunkle Verliese. Dieses Spiel mag Peter Molyneux die Inspiration für sein aktuelles Projekt gegeben haben: In »Dungeon Keeper« übernimmt man die Konstruktion heimeliger Höhlenwelten, die mit allerlei Fallen und Monstern gegen goldgierige Abenteurer-Pulks verteidigt werden müssen. Anstelle eines schrittweise ablaufenden Rollenspiels bekommen Sie es jedoch mit einem Echtzeit-3D-Spiel zu tun, das gleichermaßen Action und Strategie betont – ein Erfolgsrezept, das schon bei »Populous« oder »Magic Carpet« funktionierte.



Die Isometriesicht (hier in SVGA-Auflösung) kann stufenlos gedreht und gezoomt werden

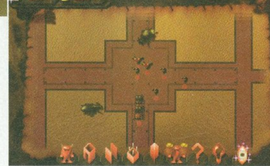


Ein heftiger Kampf tobt in der 3D-Sicht (320 x 200 Pixel)

Grundsätzlich dreht sich das Wirken eines Dungeon-Hüters darum, mit seinen folgsamen Monstern eine attraktive Heldenfalle aufzubauen: Kaum hat man die ersten unterirdischen Räume in Planung genommen, stolpert auch schon eine Abenteurergruppe herein, vom Programm mit der Meldung »Jemand gutes ist im Dungeon!« quittiert – in einem äußerst verächtlichen Tonfall, natürlich. Wächst der Dungeon, werden immer mehr und immer stärkere Helden angelockt, die waffenstarrend auf Beutezug gehen wollen. Neben den »normalen« Helden wie z.B. Magiern und Kriegern, die in verschiedenen Erfahrungsstufen auftreten, soll es auch mehrere Endgegner geben: Gegen Ende eines Levels macht sich der jeweilige Herrscher einer Provinz auf, mit seiner Leibgarde dem Dungeon Keeper endlich Einhalt zu gebieten. Auf der Suche nach einem geeigneten Superhelden, der quasi den eigentlichen Hauptgegner des Spielers darstellt, kam Bullfrog-Boß Peter Molyneux auf einen ganz bestimmten Weltenretter...

Ein Superheld wird ausgeborgt

Es war einmal ein krisengeschütteltes Fantasyland namens Britannia. In ihm lebte der herzensgute Monarch Lord British, der seine treuen Untertanen mit weisem Rat und tapferer Tat regierte. Ihm zur Seite sprang alle paar Jahrzehnte ein gewisser Avatar, ein derart tugendhafter und reiner Held, daß er nicht nur immer weiter in der Rollenspiel-Rangleiter aufstieg und zuletzt gar zum »Titanen« befördert wurde, sondern nebenbei auch locker mehrere hundert Jahre natürlicher Alterung wegsteckte. Insgesamt neun »Ultima«-Spiele sowie zwei Ableger sind bislang für PCs erschienen, am offiziellen neunten Teil wird nach wie vor gewerkelt. Lord British ist gleichzeitig das Pseudonym von Origin-Mitbegründer und Ultima-Schöpfer Richard Garriott, der zu Helloween schon mal sein Privatdomizil in ein riesiges Spukschloß verwandelt. Während Richard in all den Jahren seiner Computerspiele-Karriere sichtlich bemüht war, dem Avatar eine porentiefreine weiße Weste zu erhalten, haßt Peter Molyneux genau das: Er liebt Filme und Fernsehserien, in denen die Hauptfigur stirbt, und hat die geballte Gutheit der Ultima-Serie gründlich satt.



In der 2D-Darstellung werden neue Räume und Gänge angelegt

Peter Molyneux: »Ich respektiere Richard Garriott und mag seine Programme, aber die ewige Tugend des Avatars geht mir schon lange auf die Nerven. Deshalb wollte ich ihn unbedingt als Gegner in Dungeon Keeper einbauen. Anfänglich dachten wir darüber nach, eine Persiflage daraus zu machen, indem wir dem Avatar z.B. einen Bierbauch verpassen. Doch dann haben wir uns entschlossen, das Ganze offiziell zu regeln, und baten Origin um Erlaubnis. Sie hatten nichts dagegen, wollten aber natürlich, daß der Avatar im Spiel nicht sein Gesicht verliert. Zuletzt habe ich Richard gefragt, ob es ihm etwas ausmachen

R JAGT AVATAR

würde, wenn wir den Avatar in Dungeon Keeper sterben lassen. Und zu meiner Überraschung hat er sein Okay gegeben!«

Zu Beginn von Dungeon Keeper zeigt die in Super VGA gehaltene Spielkarte ein Märchenland, wie es schöner nicht sein könnte: Die Wälder tragen das tiefe Grün kitschiger Irland-Ansichtskarten, die Bäche scheinen Heilwasser zu führen, die Vögel zwitschern sich fröhlich die kleinen Kehlen aus dem Leib. Alle Menschen sind glücklich und zufrieden, leiden allenfalls an chronisch verkrampften Gesichtsmuskeln. Mit Fortschreiten des Spiels knallen Sie jedoch gnadenlos Ihre Dungeons in diese Idylle – die Karte färbt sich rot und schwarz, wo eben noch Rotkehlchen trällerten, hört man nun Wolfsrudel heulen. Wie eine unaufhaltsam wachsende Mülldeponie zieht sich Ihr Reich des Bösen ringförmig um die Mitte der Karte, wo ein protziges Vorzeige-Schloß steht: das Domizil des Avatars. Erst im letzten Level werden Sie diese Feste des Guten angreifen und – hoffentlich – erobern. Wird der Burgherr bei diesem Gefecht nicht getötet, sondern gefangengenommen, wartet übrigens ein besonderer Gag auf Sie...

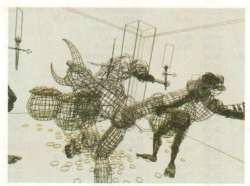
Suche Rendergrafik, biete 3D-Engine

Natürlich machen Sie schon vorher die Bekanntschaft des güldenen Helden mit der Blackrock-Nadel für tausendjährige Berufstätigkeit: Von Zeit zu Zeit schaut der britannische Supermann in ihre Dungeons und belästigt einige arglose Monster. Sobald er aber in ernsthafte Gefahr zu geraten droht, zieht er sich sofort wieder zurück – aus taktischen Gründen natürlich, nicht etwa aus Feigheit... Die Besonderheit dabei ist, daß Bullfrog die original Drahtgitter-Dateien und Texturen erhielt, mit denen Origin dem Avatar in »Ultima 8: Pagan« elektronisches Leben einhauchte. Der edle Ritter wird in Dungeon Keeper also genauso aussehen, wie in Ultima 8 – und das nicht nur in der isometrischen Sicht auf die Höhlengänge: Auch in der 3D-Perspektive, die Sie hautnah in das Geschehen hineinversetzt, wird der bekannte Eisenhelm um die Ecke schauen. Es versteht sich von selbst, daß der Ultima-Streiter alles andere als ein Fliegengewicht sein wird – um ihn zu besiegen, bedarf es wahrer Horden hochgezüchteter Veteranenmonster.

So ganz aus reiner Nächstenliebe gibt Origin seinen Avatar dann aber doch nicht her: Im Gegenzug erhält die texanische Softwareschmiede die 3D-Technologie von Dungeon Keeper. Diese ist vor allem aufgrund der realistischen Licht- und Schatteneffekte interessant. Eine an der Wand befestigte Fackel flackert nicht nur munter vor sich hin und beleuchtet dabei die Umgebung, sie kann auch eine Falle verraten: Paßt man beim Plazieren eines Monster nicht auf und wird dessen Schatten auf den Gang vor ihm geworfen, riechen die heranstolzierenden Helden die Lunte und gehen dem Hinterhalt aus dem Weg. Wen die ungewöhnliche Zusammenarbeit von Origin und Bullfrog wundert, sollte sich erinnern, daß beide Firmen Tochterunternehmen des Computerspiele-Giganten Electronic Arts sind: Obwohl man zuweilen vielleicht etwas eifersüchtig auf die Programme des anderen schielt, zieht man letztendlich doch am gleichen Strang.

Neues aus dem Dungeon

Seit unserer Preview von Dungeon Keeper in PC Player 10/95 hat sich das Programm sichtlich weiterentwickelt, die von uns beäugte Version stand kurz vor der Vollendung. Jetzt folgen im wesentlichen noch Fein-Tuning und das Ausbalancieren des Schwierigkeitsgrads. So weigert sich Peter Molyneux standhaft, verschiedene Schwierigkeitsstufen einzubauen, zwischen denen man zu Beginn des Spiels wählen dürfte. Seine Argumentation ist, daß niemand vorher wissen könne, in welcher Stufe er am meisten Spaß haben wird – ist das Geschehen zu leicht, wird es langweilig, ist es zu schwer, droht hingegen Frust. Deshalb verringert Dungeon Keeper von alleine die Zahl der eindringenden Helden, sobald man mehrere Male an einem Level scheitert. Spielt man andererseits besonders gut und tötet in kurzer Zeit außergewöhnlich viele Abenteurer, legt das Programm einen Zahn zu.







Hier sehen Sie die Entstehung einer Zwischensequenz

Angeblich soll der Computergegner tatsächlich lernfähig sein. Tappt ein Held in eine Falle und wird von einem Flammenball geröstet, vermeiden seine Kameraden diese Stelle und nehmen ihr Wissen mit in die Außenwelt – sofern sie dorthin zurückkehren. So werden die Abenteuerer immer informierter und suchen gezielt nach Schwachstellen in Ihrer Verteidigung. Es wird rund zwanzig »Missionen« geben, in denen immer wieder spezielle Dinge passieren. So muß man einen Magier befreien, oder zwecks Kidnapping ins Schlafzimmer einer holden Prinzessin vordringen. Zusätzlich soll es etwa fünf Bonuslevels geben, deren Zugänge versteckt sind und nicht so ohne weiteres gefunden werden können. Ebenso sollte man alles ausprobieren, was irgendwie sinnvoll erscheint: Wer einen feindlichen Magier nicht tötet, sondern in der hauseigenen Folterkammer einer Behandlung unterzieht, konvertiert ihn vielleicht zu seiner Seite und erhält so einen wertvollen Zauberspruch dazu. Alle Monster gewinnen durch Kämpfe und Training an Erfahrung, so daß ein einstmals mickriger Ork es irgendwann mit einem Vampir aufnehmen kann.

Dungeon Keeper wird sowohl in einer DOS-, wie auch in einer Win-95-Version erscheinen. Nach Angaben der Programmierer gibt es bei letzterer aber vermutlich nur dann Geschwindigkeitsvorteile, wenn man über eine Grafikbeschleunigungskarte verfügt. Während das Spiel in VGA-Auflösung auch auf 486ern angenehm schnell sein soll, dürfte der Super-VGA-Modus einen schnellen Pentiumrechner benötigen. Bis März wollen die Designer fertig sein und Sie ab in die Dungeons schicken. (la)

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Odyssey	69,99	
Anvil of Dawn	**79,99**	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Beavis & Butthead: Virt. Stupidity	69,99	
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99 *	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99 ***	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Cronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99 ***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim (Win 95, dt.)	69,99	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	**139,99 ***	
Front Page Sports: Football 96	69,99 *	
Gabriel Knight 2	89,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardball 5	89,95	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	**99,99 ***	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99 *	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Jam T.E. AKTIONSPREIS	69,99	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	39,99 *	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**89,99 ***	**89,99**
Pool Champion	69,99	
Prince of Persia Collection	49,99	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99 *	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Rise 2: The Resurrection	**89,99 ***	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sea Legends (dt.)	79,99	
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers	79,99	
Shockwave Assault	89,99	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	89,95
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep	85,00	
Teamchef (dt.)	**89,99 ***	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99 *	
Terminator: Future Shock	79,99*	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	

PC-Spiele	CD	Disk
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99 *	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	**29,99 ***	
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup '95	39,95	
Elite Plus	19,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	**39,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	19,99
Nascar Racing	**29,99 ***	**49,95**
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championships		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow of the Comet	29,99 *	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
Space Quest 4	19,99	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	**29,99 ***	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Alfred Biolek – Meine Rezepte	**59,99**	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99 *	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
König der Löwen: Interaktiv. Film	109,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99 ***	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	99,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	**219,99**
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	**je 16,95**
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Goalstorm	99,99
Lemmings 3D AKTIONSPREIS	69,95
Loaded	89,99
Panzer General	**89,99**
Street Fighter – The Movie AKTIONSPREIS	69,95
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	3. Edition	60 Karten	dt.	14,80
Booster Pack	3. Edition	15 Karten	dt.	4,80
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Ice Age	60 Karten	engl.	16,99
Booster Pack	Ice Age	15 Karten	engl.	5,49
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Neues von Apogee und 3D Realms

FETTE BEUTE

3D Realms jagt id Software: Ihr 3D-Actionspektakel »Prey« soll schneller, schöner und spannender als das mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte »Quake« werden.

Dallas, Texas. Inmitten von rauhbeinigen Cowboys und sechsspurigen Highways basteln die kreativen Köpfe von 3D Realms an neuen Spielen, die den Standard im 3D-Genre weiter hochschrauben sollen. Neben »Blood« und »Shadow Warrior« haben die Texaner vor allem mit »Prey« ein enorm heißes Eisen im Feuer. In Prey verwenden sie erstmals ihre neue 3D-Engine, deren Grafikroutinen zum Besten zählen, was je in einem Spiel zu sehen war. Ärgster Konkurrent sind die Schöpfer des (in Deutschland indizierten) »Doom« von id Software, denn sie verwenden für ihr mit Spannung erwartetes neues Spiel »Quake« ein ähnlich aufwendiges Grafiksystem.

Die Hintergrundstory von Prey verrät ansatzweise den spielerischen Inhalt: Außerirdische verschleppen Sie kurzerhand auf einen fremden Planeten. Dort werden Sie als Beute betrachtet und von ganzen Horden überlegener Häscher gejagt; ob das ganze ein Sport ist und wie das mit dem Schicksal des Universums zusammenhängt, müssen Sie selbst herausfinden. In jedem Fall erhalten Sie nach und nach immer mächtigere Waffen, die über das Niveau der einschlägig bekannten Schrotflinten und Raketenwerfer weit hinausgehen sollen.

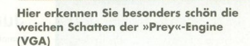
Licht und Schatten

Das besondere an der Grafik von Prey ist die Tatsache, daß 3D Realms erstmals ähnlich realistische Lichtverhältnisse schafft, wie sie eigentlich sündteueren Grafik-Workstations vorbehalten sind. Das Ergebnis sind weiche Schatten, die nicht mehr als hart abgegrenzte, dunkle Flächen auf den Boden gezeichnet sind, sondern dort schwächer werden, wo mehr Licht hinfällt. Das ermöglicht die Verwendung von sich bewegenden Scheinwerfern, die fantastische Lichteffekte hervorrufen und die, je nach Rechner, schon in VGA und besonders bei hochauflösend dargestellter Umgebung ungleich realistischer aussehen.

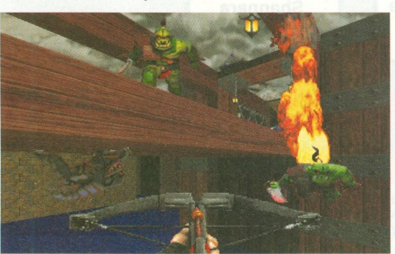
Die Gegner und Objekte in Prey sind nicht wie in den meisten anderen 3D-Actionspielen aus flachen Sprites aufgebaut, sondern als dreidimensionale Polygone, die mit Texturen überzogen werden. Diese Grafiken für Haut, Kleidung, Waffen und ähnliches lassen sich somit für jeden Körperteil leicht ändern. Dadurch sieht das Geschehen echter aus, wenn Sie beispielsweise einen Gegner am Arm treffen und dann dort ein Einschußloch zu sehen ist. Der Routinen-Programmierer William Scarboro prahlt damit, das sich das Loch sogar perspektivisch korrekt mit dem getroffenen Körperteil bewegt...



»Prey« ist das neueste Werk von 3D Realms und verwendet eine weiterentwickelte Grafikengine, die für realistische Lichteffekte und weiche Schatten sorgt (VGA)

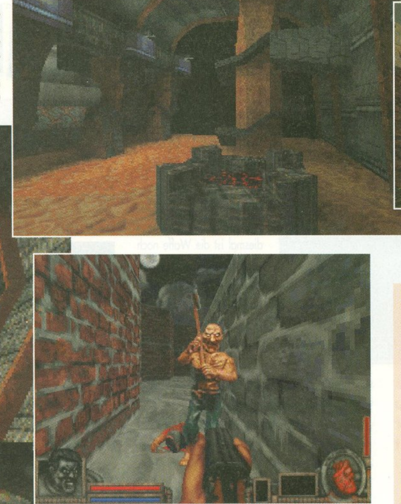


Hier erkennen Sie besonders schön die weichen Schatten der »Prey«-Engine (VGA)



Fernöstliche Kämpfe gegen Monsterninjas und ähnliches Getier steht bei »Shadow Warrior« auf dem Programm. Manche Gegner können sogar auf den Wänden oder Decken laufen. (SVGA)

Da die Grafikengine völlig freie Bewegungen in alle drei Dimensionen ermöglicht, dürfen Sie in eine Richtung gehen, während sie in eine beliebige andere schauen. Dementsprechend sollen auch die Levels aufgebaut werden, die vom üblichen Genre-Einerlei wie düsteren Gängen oder hohen Räumen abweichen sollen. Sie treffen in Prey auf mehrere feindliche Spezies, müssen also mit unterschiedlichen physikalischen Verhältnissen und den abstraktesten Umgebungen rechnen. Der Beutezug dauert in jedem Fall noch bis Sommer 1996; dann soll eine abgespeckte Shareware-Fassung auf den Markt kommen, der zwei bis drei Monate später die Vollversion folgen wird. Producer Tom Hall verspricht, daß darin auch ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer und eine Option für Spiele über das Internet enthalten sein werden.



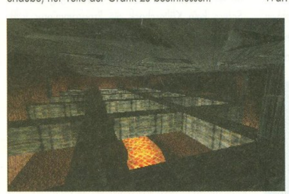
Noch gibt es keine Gegner in »Prey«, doch werden diese später aus dreidimensionalen Polygonen bestehen (VGA)

Dieser abgetrennte Kopf dient ähnlich dem Haupt der Medusa als Waffe (SVGA)

Die üblen »Blood«-Zombies kriechen gerne aus dem Boden hervor (SVGA)

Höllenhunde

Mit Science-fiction hat »Blood« wenig zu tun, vielmehr wird der Spiele in ein Horrorszenario versetzt, in dem er sich mit einem Kult um das Böse herumschlagen muß. Damit der dunkle Gott »Tchernobog« nicht wieder auf die Erde zurück kommt, müssen Sie blutrünstige Mönche, mit Äxten bewehrte Zombies und feuerspuckende Höllenhunde ausschalten. Blood beruht auf der selben 3D-Engine wie »Duke Nukem 3D«, die leicht verbessert wurde. Dadurch sind Lichteffekte möglich, wie sie zum Beispiel eine Kerze erzeugt. Bislang konnte nur die Textur einer ganzen Wand so verändert werden, als falle das Licht darauf. Level-Designer Richard Bailey Gray erklärt, daß die modifizierte Engine es den Designern endlich erlaube, nur Teile der Grafik zu beeinflussen.



»Prey« wird Sie auch mit physikalisch vertrackten Levels konfrontieren

Inhaltlich stehen das Lösen kleiner Puzzles und handfeste Auseinandersetzungen mit den Gegnern auf dem Programm. Die Programmierer haben sich einiges einfallen lassen, um neue Waffen ins Spiel zu bringen. Ein Feuerzeug und ein Spray lassen sich zu einem wirkungsvollen Flammenwerfer umrüsten, außerdem stehen eine Mistgabel oder Dynamit zur Verfügung. Originelles Highlight ist jedoch die Voodoo-Puppe, die Sie mit einer Nadel traktieren und so Ihren Widersachern empfindlich zusetzen. Im Mehrspieler-Modus läßt sich damit ein Gegner blenden, der dann Ihren Attacken wehrlos ausgeliefert ist. Kleiner Gag am Rande: Ist kein Gegner zu sehen, wenn Sie diese Waffe aktivieren, pieksen Sie sich in den Daumen...

Ebenso wie Blood soll im Frühjahr auch »Shadow Warrior« erscheinen, welches Sie in die Kutte eines Ninja schlüpfen läßt. Anschließend jagen Sie einen längst tot geglaubten Magier, der mit seinen Bestien unter dem Fujiyama haust. Die Unterschiede zu Blood sind bis auf andere Waffen und das Szenario gering, da wieder die selbe Grafikengine verwendet wird. Ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Ninjas und ein komfortabler Level-Editor, mit dem Sie sogar die Sprachausgabe ändern können, sind bereits in Arbeit. (fs)

MUSS GEWALT SEIN?

Als Paradebeispiel friedlicher Koexistenz verschiedener Lebewesen können die Spiele von 3D Realms nicht gerade dienen, was dazu führte, daß ihre Spiele wie »Rise of the Triad« schnell indiziert wurden. Warum die Amerikaner ihren Spaß daran haben, in Spielen auf andere Wesen zu schießen und sich nichts dabei denken, soll George Broussard, Präsident von Apogee, erklären.

PCP: George, hältst Du soviel Gewalt in Spielen eigentlich für nötig?

GB: Gewalt ist nicht unbedingt nötig, aber es gehört zu dem, was wir machen wollen. Wenn wir nicht ein Spiel schreiben würden, das uns gefällt, wäre es kein gutes Spiel. Wir mögen halt auch Horrorfilme und produzieren entsprechende Spiele.

PCP: Ich nehme an, ihr könnt zwischen Realität und Spiel unterscheiden und geht nachts nicht mit der Schrotflinte auf Leute los?

GB: Klar. Das eine ist ein Spiel, eben Unterhaltung. Man weiß doch, daß es schlecht ist, Leute umzubringen.

PCP: Die deutschen Jugendschützer sehen einen Unterschied darin, passiv einen Film zu sehen oder aktiv in ein Spiel einzugreifen. Kannst Du das nachvollziehen?

GB: Wir verstehen das voll und ganz und respektieren es, weil sie glauben, es sei das Beste für ihr Land. Aber wir werden unsere Spiele nicht deswegen anders machen. Ich hoffe, daß sich die Lage eines Tages ändert.

PCP: Ist Deutschland das einzige Land, mit dem ihr derartige Probleme habt?

GB: Nein, es ist in Korea, Frankreich oder Australien ähnlich. Wir wollen halt nicht für jedes Land eine eigene Version schreiben, sondern hoffen, daß sich die anderen den USA angleichen.

PCP: Gibt es für Euch eine Gewaltgrenze, die ihr nicht überschreiten würdet?

GB: Ja, klar! Mir fallen gerade keine Beispiele ein, aber wir würden nicht weitergehen als amerikanische Kinofilme.

PCP: George, vielen Dank für das Gespräch.

ES WIRD WIEDER KALT...



Die Actionszenen in Cyberia 2 spielen nicht nur in der Luft, sondern überwiegend auf der Straße





In diesem nahezu unknackbarem Turm ist die Wunderwaffe Cyberia versteckt



Neuer Publisher, neues Glück: Die Fortsetzung zu Cyberia erscheint unter neuer Flagge, aber mit bewährter Spielmechanik.

Als Hacker Zak den Auftrag erhielt, in einem russischen Forschungskomplex die Wunderwaffe »Cyberia« zu stehlen, dachte er nicht im Traum daran, daß seine Auftraggeber ihn kurz darauf ausschalten wollten. Doch die Großkonzerne der Welt, welche die Regierungen schon lange entmachtet haben, wollten Cyberia (und damit Zak) lieber zerstört sehen. Denn die Waffe ist nicht einfach ein noch besserer Laser oder eine noch wuchtigere Bombe, sondern ein intelligenter Symbiont, der mit seinem Träger verschmilzt. Das Zak/Cyberia-Wesen griff in einem furiosen Finale die Raumstation der Bösewichte an, vernichtete die korrupten Chefs, stürzte dann aber in einer Eiswüste ab. Abblende, Credits – doch damit gaben sich die Programmierer nicht zufrieden; wer den Abspann bis zum Ende laufen ließ, konnte hören, wie ein Rettungstrupp Zak findet und abtransportieren läßt.

Drei Jahre später wacht Zak wieder auf: Offensichtlich hat man ihn von Cyberia trennen können. Zur Flucht aus den Klauen der Großkonzerne verhilft ihm eine Rebellenbewegung. Der Preis für die Freiheit: Zak soll ein weiteres Mal Cyberia stehlen und damit der Tyrannei der Manager entgültig ein Ende bereiten. Nur diesmal ist die Waffe noch schärfer bewacht und Zaks Ausrüstung wesentlich schmaler.

Trotz schicker Grafik, exzellentem Sound und einer intelligenten Story wurde »Cyberia« nicht der erhoffte Superhit. Das Programmierteam »Xatrix« und Interplay gehen deswegen wieder getrennte Wege; die Fortsetzung erscheint jetzt bei Virgin. In nur einem Jahr haben die Programmierer angeblich dreimal so viele Sequenzen wie im ersten Teil fertiggestellt; im April soll Cyberia 2 auf zwei CD-ROMs erscheinen (der erste Teil belegte eine halbe CD).

Wie war doch gleich der richtige Code? Zu den Puzzles wird gezoomt.

Vom Spieldesign her wird sich nichts grundlegendes ändern: Sie steuern Zak durch einige Adventure-orientierte Sequenzen, die durch Actionszenen im Stile von »Rebel Assault« unterbrochen werden. Diesmal müssen Sie die Action nicht nur an Bord eines Jets, sondern auch in diversen anderen Vehikeln zu Lande und zu Wasser bestehen. Allerdings bleibt die Devise weiterhin: gesteuert wird vom Bordcomputer, Sie bedienen nur die Laserkanone.

Die Adventure-Szenen im ersten Cyberia wurden immer von einer festen Kamera im jeweiligen Raum gezeigt; diesmal wird mit animierten 3D-Grafiken gearbeitet, bei denen Sie Zak fast immer über die Schulter sehen. Die eigene Spielfigur erscheint dabei nahezu bildschirmfüllend, was einen argen Kontrast zum ersten Teil darstellt; da war Zak manchmal nur wenige Pixel hoch und schwer aus der Vogelperspektive zu erkennen.

Eine erste Preview-Version verheißt grafisch nochmal eine Steigerung zum heute noch gut aussehenden Vorgänger. Der Sound kann hingegen (noch) nicht ganz mithalten: Sorgte Thomas Dolby im ersten Cyberia für eine Musik- und Effekt-Collage, die 1995 zu den absoluten Highlights der Branche zählte, versucht diesmal ein unbekannter Musiker, den Dolby-Stil zu clonen; bei den Musikstücken der Preview-Version ist das aber nicht ganz gelungen. Die ersten Actionszenen wirken zwar nach Cyberia 1 und zwei Rebel Assaults etwas abgegriffen, aber an dem Programmteil wird noch heftig gearbeitet. Sofern kein Kälteschock die Programmierer trifft, sollte der Titel im April erscheinen. **(bs)**

Wenn Zak durch die Gänge streift, schauen Sie steuernd über seine Schulter





CYBERIA 2-FACTS

- **Hersteller:** Xatrix/Virgin
- **Genre:** Action/Adventure
- **Termin:** April 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Kombination aus Action im Stile von »Rebel Assault« mit Adventure-Sequenzen; zwei CD-ROMs.

Preview: »Strike Base«

DER WECHSEL ZUM VOXEL

Mit »Burntime« und »Oldtimer« hat sich ein eher kleines Label aus Österreich einen Namen gemacht. Daß sich die Max Designer aus der Alpenrepublik recht gut auf hügelige Voxellandschaften verstehen, deutet sich in ihrem Neuling »Strike Base« an.


Strike Base kombiniert Voxel (Landschaft), Vektoren (Panzer) und Bitmaps (Bäume, Explosionen) in einer 3D-Landschaft

Bei neuen Produkten aus dem deutschsprachigen Raum denkt jeder zuerst an spröde Wirtschaftssimulationen – eine flotte 3D-Action-Strategie-Mixtur erwartet man kaum. Doch genau so etwas hat sich Max Design vorgenommen. Seit zwei Jahren arbeitet ein Team aus Österreich an »Strike Base«. Das Spiel ist im Jahr 2116 angesiedelt. Die Menschheit hat sich einige Monde und Planeten erschlossen. Unangenehmer Nebeneffekt: Es kommt zum Kontakt mit bösen Außerirdischen, die gleich das gesamte Universum versklaven wollen. Um sich vor den überraschenden Angriffen dieser hinterlistigen Spezies zu schützen, entwickeln die Menschen transportable Stützpunkte. Mit deren Hilfe sollen die auf den Planeten vorhandenen Ressourcen zum Ausbau von Kampfgerät genutzt werden. Es gilt sowohl die Basis zu schützen, als auch den außerirdischen Gegner zu bekämpfen. Der Spieler muß sich als Kommandant eines solchen Militärstützpunktes bewähren.



Wahlweise kann auf externe Ansichten umgeschaltet werden


Planen Sie die Einsätze auf der Karte; auch die Autopiloten werden hier programmiert


Eine Festung des Gegners taucht bedrohlich am Horizont auf

Vier Monde mit völlig unterschiedlichen geographischen Bedingungen (Eis, Berg, Wald, und Lava) wurden mit einer speziell entwickelten Grafik-Engine gestaltet. Diese ermöglicht die Darstellung fraktaler Landschaften in erweiterter VGA-Auflösung (320 mal 400 Pixel). Zur Verfeinerung wurden den Oberflächen Texturen spendiert. Objekte, wie beispielsweise Gebäudekomplexe und Fahrzeuge sind hingegen Polygone (Vektorgrafiken), die aus jeder Perspektive gezeigt werden können. Für Bäume oder Lava wurden zusätzlich noch animierte Bitmap-Objekte geschaffen. Damit hat man drei verschiedene Grafikstile (Voxel, Vektoren, Bitmaps) unter einen Hut gebracht.

In diesem Grafik-Mix soll sich der Spieler auf dem Land- oder Luftweg fortbewegen und in insgesamt 15 Missionen arglistige Feinde eliminieren. Vier verschiedene Fahrzeugtypen (zwei Panzer und zwei Gleiter mit unterschiedlichen Eigenschaften) stehen zur Verfügung. Der gesamte Fuhrpark ist auf 30 Fahrzeuge begrenzt.

Zur erfolgreichen Durchführung einer Mission wird strategische Planung unerläßlich sein. Zwischen bis zu vier Fahrzeugen im gleichzeitigen Einsatz läßt sich hin- und herschalten. Neben manueller Kampfsteuerung sind auch Zielpunktfahrten mit Autopilot möglich. Aufrüstbare Waffensysteme und etwa 40 gegnerische Einheiten, sowie stark voneinander abweichende Missionsziele sollen für Abwechslung und Spannung sorgen. Mal geht es schlicht darum, feindliche Stellungen zu beseitigen, ein anderes Mal müssen Rettungsaktionen durchgeführt oder Begleitschutz gewährt werden. Dabei sollte die eigene Basis natürlich jederzeit im Auge bleiben.

Den Flug durch die Landschaften steuert man per Maus, ergänzt durch einige Tastaturkommandos. Die Waffensysteme der Gleiter und Panzer sind ausbaufähig, neue Schilde, Laser und andere praktische Dinge liegen zum Aufsammeln in der Umgebung bereit. Eine Übersichtskarte zum Zoomen und Warnansagen in Sprachausgabe gehören schon fast zum guten Ton. Während des Spiels lassen sich horizontale (160 oder 320 Pixel) und vertikale (200 oder 400 Pixel) Auflösung gesondert umschalten. Erste Testflüge bzw. -fahrten liefen aber auch ohne Reduzierung auf einem 486er erfreulich flott. **(ms)**

STRIKE BASE-FACTS

- **Hersteller:** Max Design
- **Genre:** Action/Strategie
- **Termin:** April 1996
- **ca.-Preis:** DM 100,-
- **Besonderheiten:** Kombiniert Fraktal-Landschaften mit »echtem« Vektor-3D

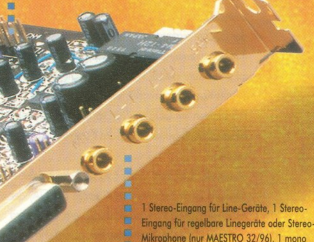
MISTA BOOMBASTIC!

Endlich ist es soweit, TerraTec´s neueste Entwicklungen in Sachen Audiotechnik sind da - Sound System MAESTRO 16/96 und MAESTRO 32/96. Beide perfekt gerüstet für Plug & Play-Motherboards, Windows 95 und Ihre verwöhnten Ohren. Dazu liefern wir excellente Software und sinnvolles Zubehör. Freuen Sie sich also auf neue runde Soundpakete - made by TerraTec.



Besuchen Sie uns in Halle 9 EG, Stand E07

- Enhanced-IDE-Schnittstelle.
- Effektprozessor (MFX[1]) mit Hall und Chorus auch für FM (nur MAESTRO 32/96). ... smoooth ...
- integriertes GS-Wavetable mit 393 Klängen, 4MB-ROM (MAESTRO 16/96: 343 Sounds in 1MB), 32stimmiger FM-Synthesizer (4OP+) auch für ältere Spiele.
- zusätzlicher Wavetable-Connector zum Aufrüsten (MAESTRO 16/96) oder Erweitern (MAESTRO 32/96). Mista lova-lova ...



- 1 Stereo-Eingang für Line-Geräte, 1 Stereo-Eingang für regelbare Linegeräte oder Stereo-Mikrophone (nur MAESTRO 32/96), 1 mono Mikrophon-Eingang, 1 Stereo Ausgang mit schaltbarem Vorverstärker.
- 2 MPU401™-MIDI-Schnittstellen, 32 MIDI-Kanäle (nur MAESTRO 32/96).

Abb.: SoundSystem MAESTRO 32/96

- echtes Plug & Play, Installation auf nicht P&P-Motherboards komplett über Software . ... fantastic!
- FullDuplex-Modus (gleichzeitiges Aufzeichnen und Wiedergeben von DigitalAudio bis 48kHz), Hardware-(De-) Kompression.

KARSTADT 1&1 BEMI VOBIS Brinkmann H.O.T. HOUSE OF TECHNIC



DATA BECKER

Sie sehen, die neuen MAESTROs bieten an sich schon Technik satt. Aber zu einer bombastischen Hardware gehört auch gute Software und sinnvolles Zubehör; so haben wir uns mit der ´crème de la crème´ deutscher Softwareschmieden zusammengetan, um Ihnen ein Maximum an Einsatzmöglichkeiten bieten zu können.

Zur 32/96 gibt´s zum Beispiel ´Cubasis Audio Light´ - Stereo HarddiskRecording kombiniert mit 32 MIDI-Spuren und Notendruck. Aber auch die Nicht-Musiker unter Ihnen mixen sich den Hit für die ganze Familie einfach selbst: Mit Circle Elements SE von Best Service - einer der innovativsten CD-ROM´s am Markt. Und als wäre das noch nicht genug, gibt´s dazu sogar Mikrofon und MIDI-Kabel - Da rappelt´s im Karton!

Nicht zu vergessen Ihr Service bei TerraTec: Neben einem Jahr Garantie auf alle Produkte bieten wir Ihnen kompetente Unterstützung am Telefon, aktuelle Treiber via BBS (auch ISDN) und InterNet, sowie Garantieabwicklung direkt beim Hersteller ohne lange Wartezeiten. Und auch deutsche Handbücher, ausführlich und leicht verständlich, gehören bei uns einfach mit dazu.

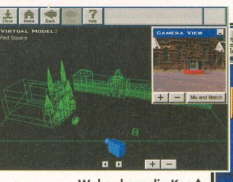


TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
41334 NetteTal
Telefon: (02157) 81790
Telefax: (02157) 817922
http://www.TerraTec.de

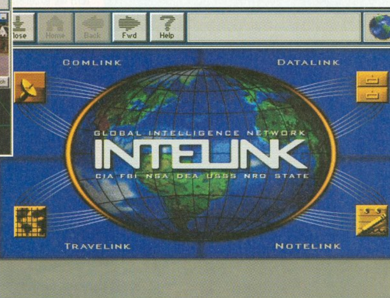
Das SoundSystem MAESTRO 32/96 gibt´s ab sofort für DM 599,- im Komplettpaket mit Software, Audiokabel, Mikrofon und MIDI-Kit. Unsere MAESTRO 16/96 kommt mit der MusicStation, CircleElements SE, Audiokabel und Boxen für nur DM 299,- daher und ist außerdem als ´SE´-Version ohne Zubehör sogar schon ab DM 249,- zu haben.

SPIONE WIE WIR

Für seinen Spionage-Thriller »Spycraft« gelang Activision der Super-Coup: KGB und CIA arbeiten friedlich miteinander vereint.



Woher kam die Kugel? Das »Kennedy Assasination Tool« hilft bei der Suche nach dem Attentäter.



Spionage per Computer – viele Aktionen in »Spycraft« spielen sich an Ihrem Internet-Terminal ab

Der kalte Krieg ist vorbei, Rußland und Amerika sind zwar nicht dicke Freunde, aber doch immerhin keine Erzfeinde mehr. »Schafft die Geheimdienste ab« ist da ein gängiger Wunsch liberaler Politiker. Doch die Gefahren sind mit dem Untergang der Sowjetunion nicht vollständig verschwunden. Das muß der CIA am eigenen Leib erfahren, als ein Informant ihm Tips zu zwei Attentaten zuspielt, aber nicht beachtet wird. Kurz darauf wird ein russischer Präsidentschafts-Kandidat ermordet. Jetzt ist das Leben des US-Präsidenten in Gefahr. Der vorher abgewiesene Informant muß gefunden und das Komplott aufgeklärt werden.

»Spycraft: The Great Game« versetzt den Spieler in die Rolle eines Geheimdienst-Agenten der CIA, der mit dieser heiklen Mission beauftragt wird. Dabei wird nicht wie bei James Bond geballert, gereist und Martini geschlürft; einen guten Teil des Auftrags erledigt der Spion von heute an Schreibtisch und Computer. Um das Agenten-Drama so realistisch wie möglich zu machen, engagierte Activision drei besondere Berater: William Colby war von 1973 bis 1976 Direktor des CIA, Oleg Kalugin hingegen Generalmajor des KGB. Als dritter im Bunde schrieb der Journalist James Adams das Drehbuch. Dazu hat er als intimer Kenner der Agentenszene die besten Voraussetzungen. Neben den Beratern hat Activision auch sonst wenig Mühen gescheut: Alleine die Filmaufnahmen für die 3 CD-ROMs haben einige Milliönchen gekostet. So beginnt der Vorspann mit einer Kamera-Fahrt durch das CIA-Foyer, die direkt aus dem Kino zu kommen scheint. An Kulissen und Schauspielern wurde nicht gespart; die hohe Qualität zog sich durch alle Szenen, die wir bisher sehen konnten.

Der Spielablauf teilt sich in viele kleine Mini-Spiele auf. Jedes dieser Spiele ist in sich abgeschlossen und beruht meist auf Original-Geheimdienst-Prozeduren. So müssen Sie beispielsweise an einem Computer-Modell die Flugbahn einer Gewehrkugel rekonstruieren, um die Position des Attentäters herauszufinden. In einer anderen Sequenz durchforschen Sie einen aufgezeichneten Telefonanruf nach verräterischen Geräuschen, um den Ort aufzuspüren, von dem aus angerufen wurde. Insgesamt mehr als zwanzig verschiedene Arten von »Puzzles«, die noch dazu in mehreren Schwierigkeitsgraden wiederholt werden, sollen im endgültigen Programm enthalten sein.

In Zusammenarbeit mit den Geheimdienstchefs werden auch moralische Fragen aufgeworfen: Wenn Sie einen Informanten in eine Organisation einschleusen könnten, welche den Staat bedroht, der Informant dafür aber einen vielleicht unschuldigen Menschen umbringen müßte, was würden Sie dann entscheiden? Bei solchen Fragen wird es nicht immer nur »richtige« Lösungen geben, die den Spielverlauf vorwärts bringen.

Wem soviel professionelles Video und moralischer Hintergrund noch nicht genug sind, für den hat Activision noch eine weitere, völlig einmalige Komponente eingebaut: Wenn Sie einen Anschluß an das Internet haben, können Sie im Spiel mit anderen Agenten Kontakt aufnehmen und tagesaktuelle Ereignisse in das Programm einfließen lassen. Nehmen wir an, in Rußland gibt es neue politische Demonstrationen. Ein Autor bei Activision liest die entsprechenden Nachrichten und baut die Geschehnisse in Briefings ein, die Sie per Download in das Spiel integrieren. Die grundsätzliche Handlung ändert sich dadurch nicht, das aktuelle Tagesgeschehen wird so aber zum Hintergrund Ihres Spiels. Außerdem bietet Spycraft Verbindungen zu den Web-Seiten von CIA und FBI sowie Online-Talks mit William Colby, Oleg Kalugin und James Adams. Natürlich läuft das Spiel auch ohne diese Internet-Verbindung. Rund 2500 Web-Seiten sind »offline« auf den CD-ROMs gespeichert, um diese Programmteile auch bei Nicht-Modem-Besitzern nicht brachliegen zu lassen.

Spycraft soll in den USA Anfang März erscheinen; in Europa ist Ende März, Anfang April mit dem Titel zu rechnen. Einige Amerikanismen werden für Europa verständlicher gemacht; außerdem wird das Spiel komplett ins Deutsche übersetzt.



Fernüberwachung mit »Badman«: Als Einsatzleiter schicken Sie vier Agenten in ein gefährliches Haus.



Die Videos in Spycraft haben mit den üblichen Computerspiel-Billigproduktionen nicht mehr viel gemein

Darf Spionieren Spaß machen?

Im Rahmen einer Presseveranstaltung konnte Boris Schneider ein Interview mit James Adams und William Colby führen. Hier Auszüge aus seinem Gespräch:

PCP: Darf die Arbeit der Geheimdienste »Spaß« machen? Ist es nicht gefährlich, ein derart ernsthaftes Thema zu einem realistisch wirkenden, aber auf Unterhaltung ausgelegten Produkt zu verarbeiten?

Colby: Nun, ich bin schon der Meinung, daß etwas lehrreich und unterhaltsam sein darf. Wenn man eine trockene Lektion über ein Thema zusammenstellt, ist niemand so recht daran interessiert. Wenn man es unterhaltsam, aber immer noch ernsthaft gestaltet, dann kann man ein Publikum erreichen, das sonst nie zugehört hätte. Denn das Thema des Spiels sind ja die Geheimdienste der Zukunft und wie wir und die Russen zusammenarbeiten können, anstelle gegeneinander, zusammen gegen einige der wirklichen Probleme, welche die Welt heute bewegen. Terroristen, Drogenkartelle, Händler von Atombomben und chemischen Waffen.

Die Seite der Geheimdienste braucht heute öffentliche Unterstützung. Die Gesellschaft muß verstehen, wie wichtig sie heutzutage sind. Wenn man denken würde, Geheimdienstarbeit sei nur Spielerei, dann würden die Dienste bald abgeschafft. Also bin ich bei dem Projekt dabei, um sicherzustellen, daß es kein purer, realitätsferner Spaß ist.

PCP: Also ist Spycraft dann doch eher ein Lernprogramm? Versteckte Werbung für Geheimdienste?

Colby: Es ist natürlich weiterhin ein Spiel, und ein besonders unterhaltsames dazu, aber es bewegt den Spieler, Entscheidungen zu treffen: Ist es moralisch, ist es ethisch verantwortbar, so zu handeln? Ist es effektiv und steht vielleicht sogar über der Moral? Der Spieler trifft sehr schwere Entscheidungen, vor denen auch ein Geheimdienst-Chef stehen würde.

PCP: Es wird ja breit herausgestellt, daß Sie, Mr. Colby, mit einem Ex-Gegner vom KGB in diesem Spiel zusammenarbeiten. Was ich aber viel erstaunlicher finde, ist daß Sie gemeinsam mit einem dritten »Gegner« arbeiten – James Adams. Seine Tatsachen-Bestseller gehen ja nicht gerade zimperlich mit den Geheimdiensten um; insbesondere die CIA der achtziger Jahre wird da ganz schön fertig gemacht.

Colby: Nun, nett war die Presse zu den Geheimdiensten noch nie. So ist das Leben in einer demokratischen Gesellschaft. Aber ich glaube, James respektiert sie. Er sieht sie als wichtige Organisationen, die auch Fehler machen. Ja, sie machen Fehler. Aber die Frage ist doch: Ist das Gesamtergebnis eines Geheimdienstes wichtig genug für einen Staat, um auch Fehler in Kauf zu nehmen? Und ich glaube, er sieht das auch so und berichtet über die Fehler, weil er einen Geheimdienst will, der weniger Fehler macht, nicht, weil er die Dienste abschaffen will.

PCP: Gerade wenn man sowohl Romane wie Tatsachenberichte schreibt, kann es da nicht zu einer gefährlichen Vermischung der beiden Dinge kommen? Ist man nicht in Versuchung, einen Tatsachenbericht etwas aufzupeppen?

Adams: Gute Frage! Man muß sich natürlich unterschiedliche Arbeitsstile angewöhnen. In Tatsachenberichten arbeite ich streng nach vorliegenden Unterlagen und Interviews. Jede Aussage wird mit einer Quellenangabe versehen. Und jede Aussage wird mehrfach darauf geprüft, ob sie stimmt und ob ich jemanden in echte Gefahr bringe. Welche Namen darf man nennen, welche Prozeduren verraten?

Aber umgekehrt brauche ich nach dieser trockenen Knochenarbeit auch Abwechslung und deswegen schreibe ich zwischendurch Romane. Da kann ich dann auch, entsprechend verzerrt, all das Wissen einfließen lassen, das in den Tatsachenberichten nicht genannt werden kann, entweder weil es dort nicht hineinpaßt oder weil es dort jemanden gefährdet hätte. Die Thriller sollen real wirken. An einigen Stellen übertreibt man natürlich, hält die Handlung und die Spannung aufrecht, aber viel von dem Hintergrundwissen, daß sich ansammelt, landet dann in meinen Romanen oder eben im Skript zu »Spycraft«.

PCP: Wie kommt man denn dazu, als ehemaliger CIA-Director in einem Computerspiel aufzutreten?

Colby: Ich wurde schon mehrfach von Hollywood angesprochen, um beispielsweise Berater für eine Fernsehserie zu werden. Also habe ich einen Agenten (Colby meint hier einen Manager, keinen Geheimagenten), der sich um so was kümmert. Und der hatte eigentlich die Idee »Vielleicht gibt es da Interesse bei diesen CD-ROM-Spiele-Leuten«. Ich dachte, warum nicht, das ist ein neues Publikum. Dann holte ich Informationen über den Markt ein und war überwältigt – ich ahnte gar nicht, wie groß dieser Computerspiele-Markt geworden war. Also hat er für mich nach einer Spielefirma gesucht, Activision dachte über ein Spionage-Spiel nach, und so fanden wir uns.

PCP: Und wieweit waren Sie jetzt wirklich an dem Spiel beteiligt?

Colby: Ich habe das Drehbuch gelesen und an einigen Stellen korrigiert, weiteren Input zur Story gegeben und dann waren da natürlich die Filmaufnahmen, ein Erlebnis für sich. Außerdem stehe ich in den nächsten Monaten für Online-Diskussionen mit den Spielern zur Verfügung, was sicher für beide Seiten recht lehrreich sein wird.

PCP: Das Drehbuch scheint sich ja sehr an den amerikanischen Markt anzulehnen. So spielen Szenen in Deutschland gerade in Heidelberg, da der US-Tourist sicher kennt, aber im internationalen Agenten-Geschäft sicher keine große Rolle spielt...

Adams: Nein, Heidelberg und die anderen europäischen Städte im Spiel sind ganz bewußt gewählt, denn die Zeiten von Wien als absoluter Agenten-Hochburg sind vorbei. Heutzutage treffen sich Spione an den ungewöhnlichsten und abgelegensten Orten, gerade seitdem der kalte Krieg passé ist. Dazu habe ich eine kleine Anekdote: Ich wollte mich vor ein paar Jahren mit einem russischen Überläufer treffen. Wir wollten, ganz klischeegemäß, im Savoy-Hotel in Wien miteinander plaudern. Die haben aber Anzug-Zwang. Nun hasse ich Sakkos und Krawatten und hatte keines an und Russen haben sowieso nie einen vernünftigen Anzug. Wir kamen also nicht in den vereinbarten Treffpunkt rein. Also setzten wir uns in eine Bar nebenan. Ich hatte eines der besten Interviews meiner Karriere, und als ich dann zu Hause das Band abhörte, waren nur die Bargeräusche drauf – klirrende Gläser, gerufene Bestellungen, und so weiter...

PCP: Was ist, in einem Satz zusammengefaßt, die Aufgabe eines Geheimdienstes?

Colby: Die Rolle eines Geheimdienstes ist, Ignoranz, Unsicherheit und Gerüchte, die alle zu Krisen und falschen politischen Entscheidungen führen, durch Wissen und Verständnis zu ersetzen. **(bs)**

DIE DREI EXPERTEN



William Colby, ehemaliger CIA-Direktor

Gleich drei Experten aus dem Geheimdienst-Milieu haben Activision geholfen, Spycraft realistisch zu gestalten.

James Adams ist britischer Journalist und anerkannter Geheimdienst-Experte. Er ist Chef des Washingtoner Büros der »Sunday Times of London«, hat acht Tatsachen-Bücher über Geheimdienste und deren Arbeit geschrieben und ist Autor von drei Spionage-Thrillern.

William Colby war von 1973 bis 1978 Director of Central Intelligence beim CIA. Er mußte unter anderem den durch eine interne »Maulwurf«-Jagd fast völlig paralysierten Geheimdienst wieder neu aufbauen.

Oleg Kalugin war Generalmajor des KGB und hat über zwanzig Jahre für den sowjetischen Geheimdienst in den USA gearbeitet. Mehrere amerikanische Überläufer wurden von ihm persönlich betreut.

SPYCRAFT-FACTS

- **Entwickler:** Activision
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** März/April 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Aufwendige Filmsequenzen, optionale Online-Verbindung, Einbindung dreier echter Spionage-Experten, Windows 95.

TOP SECRET

Wer kann dazu schon nein sagen?

Europe Online und Int

Ein Online-Dienst gehört ins Internet. Das wird immer mehr Leuten klar. Nicht wahr, Bill? Europe Online ist im Internet und bringt Sie ins Internet: als günstiger Provider.

Kann Ihr Provider das? Sie mit News versorgen? Und zielsicher durchs Internet führen? Dafür haben wir eine eigene Redaktion.

Chats, Foren, Magazines, Games, Movie-News, Entertainment, Service und mehr. Sie werden staunen, das gibt's bei uns alles auf deutsch.

Sie sind schon im Internet? Dann schauen Sie mal rein:
http://www.EuropeOnline.com

Bei **135 Einwahlknoten** surfen Sie höchstwahrscheinlich zum Ortstarif.

10 Internetstunden sind frei. Danach entscheiden Sie, ob Europe Online Ihr Provider werden soll. Eine leichte Entscheidung, wenn Sie erst unsere günstigen Gebühren sehen.

ernet in einem.





Coupon abschicken, und Sie bekommen die Zugangssoftware kostenlos.

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Europe Online, Postfach 810 164
81901 München, Fax 0 89/92 09 7-101
Oder rufen Sie doch ganz einfach an:
0130/82 32 50

pl/3

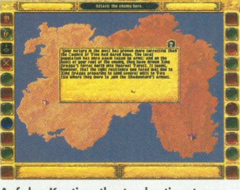
Preview: SSI-Neuigkeiten

UNTERWASSER 

Was lange währt, wird oftmals gut: Fantasy General, Renegade 2 und Silent Hunter sind fast fertig.

Buntes Truppensammelsurium bei Fantasy General – beachten Sie die fliegenden Musketiere...

Es ist schon beruhigend, wenn sich Programmierer bei der Entwicklung eines Spiels nicht hetzen lassen: »Silent Hunter« sollte mittlerweile eigentlich schon längst im Hafen eingelaufen sein, doch die zuständige Softwareschmiede Aeon will es perfekt machen und läßt deshalb immer wieder Termine platzen. Neben diesem Produkt und dem von allen Hexfeld-Strategen sehnsüchtig erwarteten »Fantasy General« hat SSI noch den Nachfolger zum hauseigenen Wing-Commander-Clone in der Mache – »Renegade 2: Return to Jakob's Star«.



Auf den Kontinentkarten bestimmt man das nächste Einsatzgebiet

Fantasy General

Das bereits in PC Player 10/95 kurz erwähnte Fantasy General, nähert sich mit Siebenmeilenstiefeln dem Veröffentlichungstermin. Im wesentlichen baut die rundenbasierte Taktik auf dem bewährten Panzer-General-Interface auf, im Detail gibt es jedoch zahlreiche Unterschiede. So werden die Figuren jetzt beim Angriff und Ableben animiert.

Spielziel ist die Befreiung eines in fünf Kontinente aufgeteilten Märchenlandes. Wie uns der Präsident von SSI, Chuck Kroegel, versicherte, ist der erste davon extrem einfach gehalten – selbst wer kaum über seine Züge nachdenkt, sollte die Anfangsschlachten siegreich beenden. Der Haken ist, daß das von den Vorgängern bekannte System der Kerntruppen auch hier Gültigkeit besitzt: Wenn Sie Ihre Hauptstreitmacht nicht sorgsam hochzüchten, werden Sie es auf den späteren Kontinenten schwer haben. Während bei Panzer General die Hilfstruppen nur für jeweils eine Schlacht genutzt werden konnten, bleiben sie nun für die Dauer eines gesamten Kontinent-Feldzugs.

Zu Beginn des Spiels ist die Zahl der zugänglichen Truppentypen stark begrenzt, erst durch geduldiges Forschen werden die besseren Monster zugänglich. Neben den eigentlichen Truppen gibt es auch Helden, die in einem gewissen Radius die Kampfeffizienz ihrer Zöglinge steigern. Neu sind auch Ruinen und Tempel, bei deren Betreten eines von mehreren Zufallsereignissen auftritt.

Anstelle einfacher Verluste wird nun zwischen »Toten« und »Verwundeten« unterschieden. Letztere heilen noch während des Kampfes, sofern man die Einheit für eine Runde ausruhen läßt. Es gibt keinen »Befestigungswert« und auch keine »Rugged Defense« mehr, dafür spielen Moral und Magie-Resistenz eine wichtige Rolle. Fantasy General soll über fünfzig Missionen enthalten, sowie zusätzlich einen Arena-Modus, bei dem sich beliebige Armeen für Zweikämpfe zusammenstellen lassen. Im Gegensatz zu Panzer General 2 ist Fantasy General wieder ein waschechtes DOS-Spiel – der Fensterkomfort wurde zugunsten einer besseren Verträglichkeit mit kleineren Computern aufgegeben.

Silent Hunter

Während des Zweiten Weltkriegs baute die deutsche Kriegsmarine viele Tausende von U-Booten, von denen der größte Teil versenkt wurde. Aufgrund des beträchtlichen Schadens, den die Unterseeboote vor allem zu Beginn des Krieges unter den alliierten Geleitzügen anrichteten, wurden die amerikanischen Submarines von der Geschichtsschreibung weit weniger stark beachtet. Kein Problem für historisch interessierte Amerikaner: Seit »Silent Service« werden sie regelmäßig mit Computerspielen beliefert, die Einsätze von US-Unterseebooten im Pazifik zum Inhalt haben.

»Silent Hunter« ist der neueste Vertreter dieser Spezialsparte des Simulationsgenres, deren Markenzeichen das freundliche »Ping«-Geräusch des Sonars ist. Wer das berühmte Microprose-Original kennt, wird sich auch bei SSIs Variante schnell zurechtfinden: Die bekannten Schiffsstationen wie Brücke, Deck, Torpedo- und Maschinenraum sowie Kartenzimmer sind

FACTS ZU FANTASY GENERAL

- **Hersteller:** Mindscape/SSI
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** voraussichtlich März 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Fantasy-Schlachten auf Grundlage des Panzer-General-Systems mit Kampagnen, Erforschen neuer Einheiten und Zaubersprüchen.

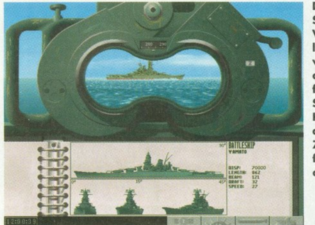
FACTS ZU SILENT HUNTER

- **Hersteller:** Mindscape/SSI
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** voraussichtlich April 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** U-Boot-Simulation mit Küsten, Häfen, Flugzeugen sowie Multimedia-Schnickschnack, durch den ein US-U-Boot-Veteran führt.

FACTS ZU RENEGADE 2

- **Hersteller:** Mindscape/SSI
- **Genre:** Weltraum-Actionspiel
- **Termin:** voraussichtlich März 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Setzt wie der Vorgänger auf gutes Fluggefühl und Super-VGA-Grafik, möchte aber abwechslungseichere Missionen bieten.

ORBITAL



Dank Super-VGA-Auflösung wirken die Schiffe in Silent Hunter in allen Zoomstufen sehr detailliert

alle enthalten, auch die Steuerung mit Rechts- und Linksdrehen bzw. Zoomen zeigt sich weitgehend identisch. Hauptunterschied ist die detaillierte Super-VGA-Grafik. Selbst aus naher Distanz lösen sich die Objekte nicht in wüste Pixelflächen auf, stattdessen erkennt man Einzelheiten wie z.B. eine japanische Flagge.

Neben dem Durchkämpfen einer Kampagne und dem Nachspielen historischer Schlachten darf man auch eigene Einsätze generieren. Sie können dabei in Häfen einlaufen und bekommen es, mit angriffslustigen Flugzeugen zu tun. Silent Hunter entsteht übrigens in Zusammenarbeit mit einem waschechten U-Boot-Kapitän aus dem Zweiten Weltkrieg, der rund 20 Filmschnipsel kommentiert.

RENEGADE 2

»Renegade: Return to Jakob's Star« ist der Nachfolger des sehr ähnlich klingenden »Battle for Jakob's Star«. SSI hatte sich die Lizenz an einem Papier-Rollenspielsystem gesichert, das sich um den Kampf mutiger Renegaten gegen raumfahrende Nachfahren des Römischen Imperiums dreht. Die Computerversion bot zwar das vielleicht beste Fluggefühl unter den Weltall-Actionspielen, krankte aber an eintönigen und zu einfachen Missionen.

Der Nachfolger will diese Mängel ausmerzen und insgesamt 60 Missionen bieten, darunter Eskortieren von Frachtern und Einsammeln abgeschossener Piloten. Zudem soll es einen Mehrspielermodus per (Null-) Modem und Netzwerk geben, bei dem angeblich dank spezieller Technologie auch Sprache übertragen werden kann (»Geh' mir aus dem Weg!«). Diese Neuerungen werden um zwei weitere Schiffsmodelle ergänzt und in die gewohnte Umgebung aus gezeichneten Super-VGA-Zwischensequenzen und hektischer Musikbegleitung eingebettet. (la)



Farbenprächtige Explosionen und gutes Fluggefühl: Im zweiten Anlauf will SSI mi Renegade breite Käuferschichten ansprechen.

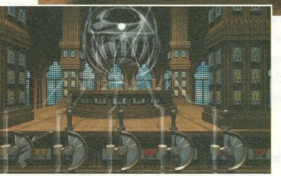
LIEBE, TOD UND RUNDUM-SCROLLING

Neue Technik braucht das ROM: Activisions nächstes Adventure bietet eine pfiffige Benutzeroberfläche und eine Story weitab vom Alltäglichen.



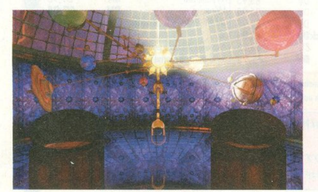
Mit Hi-Color-Grafiken wie dieser, in denen Sie sich um die eigene Achse drehen können, setzt Activision neue Maßstäbe

Das Land Zork hat schon viele Abenteurer gesehen. Es diente der Firma Infocom als Startblock in das Software-Geschäft. Drei Zork-Abenteuer erschienen zu Beginn der Achtziger Jahre, dann wagte »Beyond Zork« 1986 erste Berührungen mit dem Rollenspiel-Genre. »Zork Zero« sollte 1989 eines der komplexesten Textadventures aller Zeiten werden und erschien kurz vor der Pleite für Infocom als eigenständige Firma. 1994 wurde das Label von Activision für »Return to Zork« wiederbelebt; das Spiel war ein Grafik-Adventure auf CD-ROM geworden, welches sich lose an die Zork-Saga hielt und manchem Fan durch die vielen Videos gar nicht gefiel.



Das Puzzledesign basiert unter anderem auf verrückten, zerbrechlichen Maschinen, die Sie enträtseln müssen

Wer beim Textadventure bleiben will, der wird auch 1996 keinen Spaß mit dem neuen Spiel »Zork: Nemesis« haben. Noch mehr Grafik und noch mehr Anpassung an den Spielegeschmack von heute werden dem alten Infocom-Profi erstmal schwer im Magen liegen. Andererseits kann man nicht anders als »Oha!« sagen, wenn die Grafik auf dem Monitor erscheint. Den Szenen sieht man die Herkunft aus einem 3D-Programm kaum noch an. Und die Bilder haben noch einen anderen, in Bildschirmfotos nicht erkennbaren Gag: Sie scrollen. Damit ist nicht das übliche Bewegen eines Bildschirmausschnitts gemeint, den Sie aus Dutzenden anderer Spiele kennen. In Nemesis rotieren Sie um Ihre eigene Achse. Die Grafik verändert sich dementsprechend perspektivisch korrekt. In manchen Bildern können Sie so nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten gucken. Das ganze funktioniert ähnlich wie »Quicktime VR« (verwendet im »Star Trek Interactive Technical Manual«), wirkt aber wesentlich eindrucksvoller, da ein kompletter Super-VGA-Bildschirm bewegt wird. Noch dazu ist die Grafik in Hi-Color mit 65.000 Farben gespeichert – dadurch entfallen Pixel- und Rastereffekte, die man aus vielen anderen Spielen mit derart photorealistischen Bildern kennt. Activision nennt das System »Z-Vision«, wobei das Z für Zork steht; es soll demnächst aber auch für andere Spiele eingesetzt werden.



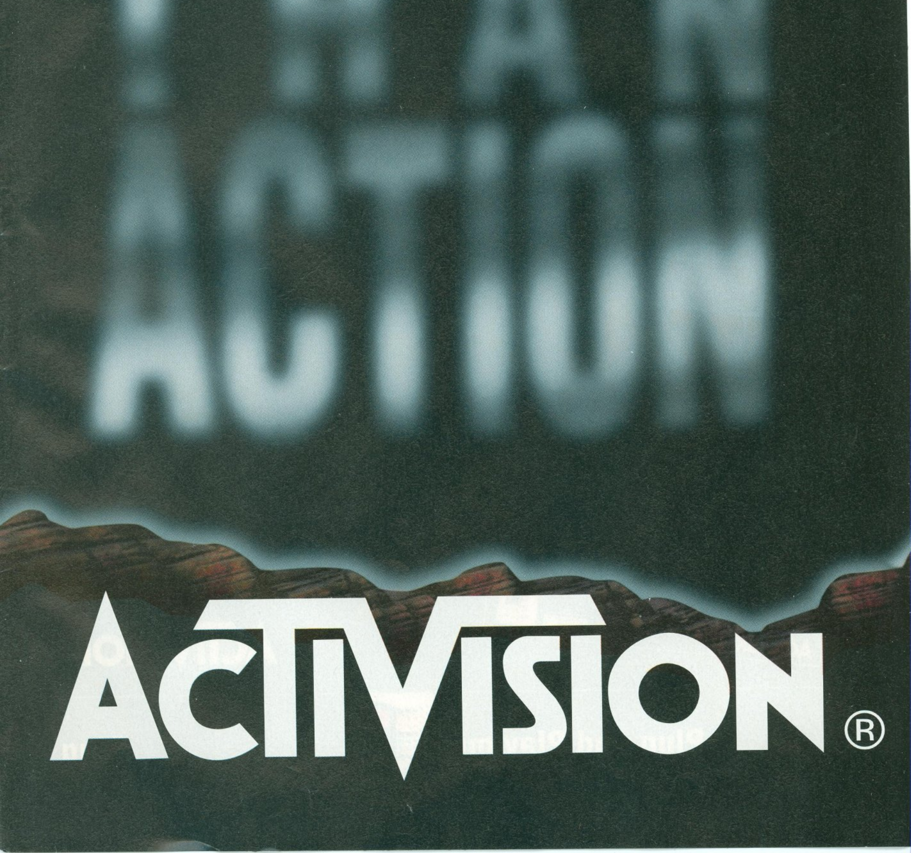
Neben den phantastischen Grafiken erwarten uns auch Videoaufnahmen mit zwanzig verschiedenen Charakteren

Die Handlung bricht ebenfalls aus dem typischen Adventure-Einerlei aus. Sie landen in einer Kathedrale, in der die Särge eines Liebespaares stehen. Die beiden sind, so puzzlen Sie aus diversen Hinweisen zusammen, voneinander getrennt worden und vor Gram gestorben. Dieses Unrecht müßte sich doch mit etwas Magie wieder gut machen lassen! Doch damit setzen Sie eine Kette von Ereignissen in Gang, die über Liebe und Tod noch weit hinausgeht...

Mehr will auch Activision nicht verraten, denn für »Zork: Nemesis« verspricht man, was dem Genre schon lange fehlt: Eine frische, unverbrauchte Handlung mit einigen gemeinen Twists und Überraschungen. Beim Puzzledesign rücken die Entwickler hingegen näher an die Adventure-Leichtgewichte von heute heran. Nemesis gönnt dem Spieler kein Inventar für Gegenstände. Vielmehr müssen Sie im Stile von »Myst« und »7th Guest« Maschinen bedienen und Logikrätsel lösen. Allerdings sollen die Dialoge mit über zwanzig anderen Menschen und Wesen nicht zur Verzierung dienen, sondern auf das Weiterkommen des Spielers direkten Einfluß haben. Ob Activision damit die Revolution des Adventure-Marktes gelingt, sollen wir schon im März in einer englischen Version erfahren. Eine deutsche Übersetzung des Spiels wird ebenfalls erwartet. Auf den voraussichtlich drei CD-ROMs sollen sowohl eine DOS- wie eine Windows-95-Version sein; beide sollen sowohl in 256 wie in 65.000 Farben funktionieren. (bs)

NEMESIS-FACTS

- **Hersteller** Activision
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** März 1996
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Grafiksystem »Z-Vision« erlaubt perspektivisch korrektes Scrolling; 65.000-Farben-Modus


ACTIVISION®


„Die schönste Grafik und
die spannendsten Levels
haben die Pitfall-Neuauflage
an die Jump-and-Run-Spitze
katapultiert.“ PC PLAYER
Rasante Jagd
durch die Welt
der Mayas.
PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE
ACTIVISION
AWARD
PC Games
HIT
ACTIVISION
Plug and Play mit
Microsoft Windows 95
Plug and



MORE THAN ACTION
„Das tolle Level-Design, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Level machen das Jump&Run zur zweiten Nr. 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure Pitfall liebte, darf sich auch den Super-Wurm nicht entgehen lassen."
PC GAMES
Der ganz alltägliche Kampf eines Super-Wurms.
EARTHWORM JIM
Das Kosmische Streben nach Spannung und Abenteuer
ACTIVISION
AWARD
PC Games
VOLLTREFFER
ACTIVISION®
Play mit
Microsoft Windows 95
Plug and Play mit
Microsoft Windows 95

MORE THAN ACTION

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT
PENTIUM EDITION
BONUS NETMECH
ACTIVISION

Inklusive „NETMECH“, der brandneuen 8-Spieler Netzwerk-Option.

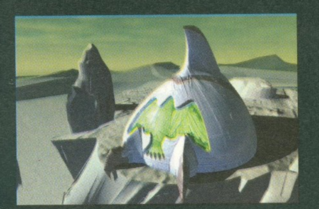
„Mechwarrior 2 ist der beste Robo-Simulator, den ich je gespielt habe.“
Knut Gollert, POWERPLAY

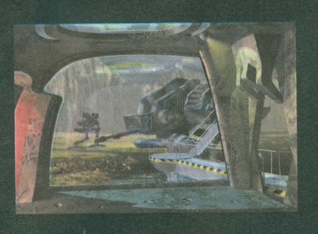
AWARD PC Games

Plug and Play mit



Plug and

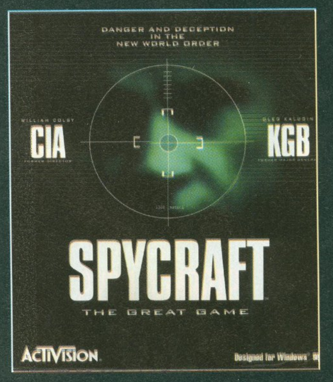




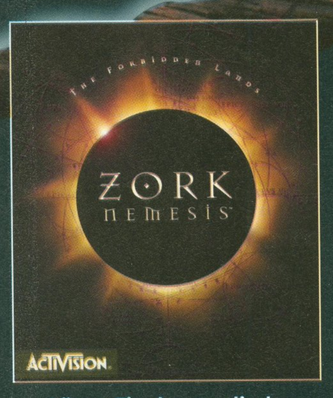




COMING SOON



Genialer Spionagethriller – haarscharf an der Realität!



Lösen Sie das mystische Geheimnis der Alchimie und befreien Sie Ihre Freunde aus den Krallen des Teufels.

ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von



Play mit



Plug and Play mit



AKTUELLE MELDUNGEN

SELTSAME TAGE



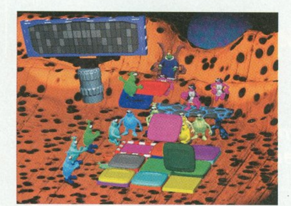
Die Preview-CD zu »Strange Days« enthält viel Hintergrundmaterial zum Kinofilm

Zur Zeit läuft im Kino der Zukunfts-Thriller »Strange Days«. Kernstück der Handlung ist ein Computersystem, das Gehirnwellen aufzeichnen und wiedergeben kann. Drum herum hat Drehbuchautor James Cameron (Terminator) einen intelligenten Thriller gestrickt; unter der Regie von Kathryn Bigelow wurde ein glaubhaftes Bild der Zukunft daraus.

Wer nicht gerne »blind« ins Kino geht, kann sich für zehn Mark ein genaues Bild von dem Film machen. Eine »interactive« Preview auf CD-ROM enthält stapelweise Fotos, Filmausschnitte, Pressematerial, Interviews und andere Hintergrundberichte.

ATARI FLIPPT AUS

Nach »Tempest 2000« möchte Atari in Kürze zwei weitere CD-ROMs auf den Markt bringen. »Flip Out« ist ein Denkspiel in Tetris-Manier, bei dem die Spielsteine kleine Knetgummi-Männchen sind. Außerdem hat Atari jetzt die »Baldies« unter die Fittiche genommen, die bisher bei Gametek unter Vertrag waren.



Ataris neues Spiel »Flip Out« verwendet Knete-Männchen als Spielsteine

Baldies ist eine Mischung aus »Lemmings« und »Command & Conquer«.

In die Vorstellung der beiden ROMs platzten allerdings Gerüchte, daß Atari schon bald endgültig und für immer seine Pforten schließt. Angeblich hätte Firmengründer Jack Tramiel beschlossen, die Firma aufzulösen. Erste Presseagentur-Meldungen wurden von Atari dementiert: Noch sei nichts entschieden, aber Jack Tramiel denke über diese Variante nach. In jedem Fall sei wohl den Angestellten von »Atari Interactive« schon gekündigt worden.

INTEL SETZT AUF SEGAS SONIC

Was Nintendo sein Mario, ist Sega der Sonic: Die Abenteuer des rasenden Igels haben Segas Videospiele gerade in den USA berühmt gemacht. Sonic hat es sogar zu einer eigenen Zeichentrick-Serie gebracht. In Kooperation mit Intel holt Sega jetzt den Stachelflitzer auf den Pentium. »Sonic CD«, ursprünglich für das Mega-Drive-CD-ROM erschienen, wird für Windows 95 umgesetzt. Ein Pentium-Prozessor ist



Sega setzt auf PC, doch Sonic und seine Freunde flitzen exklusiv auf Intels Pentium

allerdings Voraussetzung. Laut Angaben von Sega wird Intel das Spiel als Werbemaßnahme einigen Pentium-Systemen beilegen. Etwa im April soll es auch regulär im Handel erscheinen. Eine erste Vorab-Version, die schon komplett ins Deutsche übersetzt war, zeigte eine sehr saubere Umsetzung des Videospiels. Sega hat angedeutet, bis Jahresende 30 Spiele für den PC zu entwickeln. Mehr Informationen will Sega Ende Februar bekannt geben.

DREIDIMENSIONALER VIDEORECORDER

Was tut man nicht alles, um noch ein Flipper-Programm an den Mann zu bringen: Die neueste Erfindung von 21st Century ist »Pinball 3D-VCR«. Neben dreidimensionalen Tischen aus einem Render-Programm wird ein »Videorecorder« geboten, der Ihr



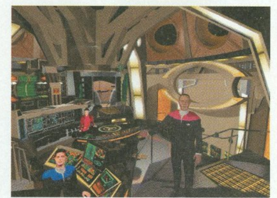
Noch'n Flipper? Nein, »Pinball 3D-VCR« hat was Neues, nämlich einen eingebauten Videorecorder.

komplettes Spiel aufzeichnet. So können Sie später vor Zeugen beweisen, daß die tolle Punktzahl ehrlich erspielt war. Außerdem sollen verschiedene Perspektiven, bis zu 10 Kugeln im Multiball und diverse Konfigurationsmöglichkeiten das Pinball-Vergnügen erhöhen. Die vier Flippertische soll es auf CD-ROM ab Ende Februar im Handel geben.

AUF RAUMSTATION NUMMER NEUN

Nach langer Wartezeit soll im April endlich das erste Spiel zur Fernsehserie »Star Trek: Deep Space Nine« erscheinen. »DS9: Harbinger« versetzt Sie in die Rolle eines Diplomaten, der an Bord der Weltraumstation einen intergalaktischen Konflikt lösen soll und dabei auf die Hilfe der aus der Fernsehserie bekannten Charaktere angewiesen ist. Neben Adventure-Elementen soll auch die Action nicht zu kurz kommen. Erste Screenshots versprechen eine ungewöhnliche 3D-Darstellung, die manchmal die Schauspieler nicht besonders lebensecht aussehen läßt.

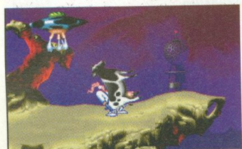
An dieser Stelle sei vor dem »Star Trek Emmissary Gift Set« gewarnt, das einige Händler anbieten: Auf der Packung sieht es so aus, als sei unter anderem »DS9: Harbinger« enthalten, allerdings befindet sich nur eine



Besonders »Deep« sehen die flachgerenderten Charaktere an Bord der Deep Space 9 aber nicht aus...

Demo-Version in der Packung. Ansonsten enthält das Set eine alte Fernsehfolge als NTSC-Videoband, einen Sprachkurs für Klingonisch und das schon lange erhältliche »Interactive Technical Manual« für »The Next Generation«.

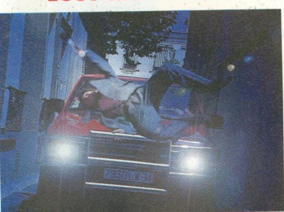
EIN WURM KOMMT SELTEN ALLEIN



Kein Wunder, das »Earthworm Jim 2« sich verspätet – die Kuh ist ja auch wirklich schwer

Während Activision mit »Earthworm Jim« für Windows 95 schon in die Geschäfte stürmt, heißt es bei Softgold »Nachsitzen«. Die Programmierer von »Earthworm Jim 2« wurden nicht pünktlich fertig, so daß unter Hochdruck weitergearbeitet wird. Activision freut das sicher, denn Softgold will seiner Jim-Version den ersten Teil kostenlos beilegen. Der doppelte Jim erscheint nur auf CD für MS-DOS voraussichtlich im März.

LOST MY NAME...



Der »Urban Runner« lebt gefährlich – merken Sie sich das Nummernschild

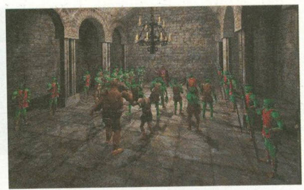
Es ist gut anderthalb Jahre her, da präsentierte Coktel Vision erste Bilder und Videos zu »Lost in Town«, einem Krimi-Adventure mit vielen Videoclips. Das Spiel schien sich tatsächlich verlaufen zu haben, da taucht es unter neuem Namen wieder auf: Als »Urban Runner« erscheint es jetzt unter dem Sierra-Label.
Im Spiel versuchen Sie, einen Drogenboß auszutricksen und ihm eine Stange Geld abzuknöpfen. Leider wird der Arme umgebracht und Ihnen der Mord angehängt. Auf der Flucht vor der Polizei und einem unbekannten Killer müssen Sie lernen zu überleben und gleichzeitig Beweise für Ihre Unschuld finden.

KURZ & BÜNDIG

+++ Microsofts erstes »Service Pack« für Windows 95 ist erschienen. Auf der rund 20 Mark teuren CD befindet sich laut Microsoft »kein Update«, sondern nur neue Treibersoftware – allerdings werden einige Bugs von Windows 95 mit der Service-CD beseitigt. Die CD ist im Fachhandel erhältlich, die Inhalte können auch online über das Internet downgeloadet werden (www.microsoft.com).
+++ Nochmal Windows 95: Das Comic-Adventure »Simon the Sorcerer 2« ist jetzt auch in einer gefensterlten Fassung erhältlich. An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert.
+++ Sunflowers arbeitet an »Die Fugger 2«. Die Original-Programmierer des C 64-Klassikers wollen das Genre mittelalterlicher Handelssimulationen neu beleben.
+++ Electronic Arts hat in den USA seine Verkaufszahlen für Saturn- und Playstation-Spiele stark nach unten korrigieren müssen. Neuerscheinungen für beide Konsolen werden aufgeschoben. »Die Nachfrage ist nicht so groß, wie erwartet« hieß es in einem Gespräch mit Börsen-Experten.
+++ Goldstar zieht sich wieder aus dem 3DO-Geschäft zurück; nachdem Panasonic die Exklusiv-Lizenz für den 3DO-Upgrade »M2« erwarb, sieht Goldstar keine Zukunft mehr in diesem Markt.
+++ Sanctuary Woods, mit »Master Lu« gerade richtig in den Spielemarkt eingestiegen, hat finanzielle Probleme. Im Januar wurde einem Viertel der Belegschaft gekündigt.
+++ Viacom hat die Rechte an dem Kult-Science-fiction-Roman »Snow Crash« von Neal Stephenson gekauft, um daraus ein Computerspiel und vielleicht einen Film zu machen.

GT LÄSST DAS HEXEN NICHT!

GT Interactive, europäische Vertretung so illustrer Software-Häuser wie id Software und Scavenger, läßt das Hexen nicht: In Kürze soll eine Erweiterungsdiskette zu »Hexen« mit neuen Leveln erscheinen. »Death Kings of the Dark« soll ab März für etwa 50 Mark erhältlich sein. Parallel wird das (in Deutschland indizierte) »Heretic« in einer neu programmierten und erweiterten Fassung namens »Shadow of the Serpent« erscheinen. Außerdem steht eine Windows-95-Version vom (ebenfalls in Deutschland indizierten) Doom in den Startlöchern. Wichtigste Änderung hier: ein Netzwerk-Modus für bis zu 16 Spieler. Noch nichts neues gibt es hingegen von »Quake«, dem nächsten großen id-Spiel – vielleicht erfahren wir bis nächsten Monat mehr.
Gleichzeitig hat GT mit »Scavenger« eines der wichtigsten neuen amerikanischen Labels unter Vertrag genommen. Die Programmierteams von Scavenger arbeiten gerade am Fantasy-3D-Action-Spiel »Into the Shadows«, das mit einer Grafik alleine durch Screenshots schon für Furore im Internet gesorgt hat (Stichwort: Quake-Killer). Außerdem wird am Windows-95-Rennspiel »Scorcher« gearbeitet, bei dem



Das ist angeblich echte Realtime-Spielegrafik: »Into the Shadows« bietet beeindruckendes 3D.

Motorräder in speziellen Kraftfeldern über apokalyptische Endzeit-Strecken rasen. Durch den Einsatz von neuartigen Lichteffekten und teilweise sehr detaillierten Texturen wirkte eine erste Alpha-Vorversion von Scorcher so, als ob Scavenger hier eine neue Referenz im Rennspiele-Markt setzen kann.

PLAYSTATION-SOFTWARE FÜR PCS



Das ist keine Playstation: »Battle Arena Toshinden« kommt auch für PCs.

Diverse Spiele für die Sony Playstation werden auch für den PC erscheinen. Den Anfang macht »Battle Arena Toshinden«, welches von Playmates/Softgold vertrieben wird. Toshinden ist eines der in Spielhallen beliebten 3D-Prügelspiele, bei denen in Vektorgrafik dargestellte Kämpfer sich gegenseitig verdreschen. Eine erste frühe Demoversion können sich Interessierte auf »www.playmatestoys.com« downloaden; die Demo ist aber noch sehr langsam und nicht richtig spielbar. (bs)

AUSGEBLASTET

Creative Labs hat sich entschieden, die Vesa Local Bus-Version des 3D Blasters nicht in Europa zu veröffentlichen. In den USA ist der 3D Blaster aufgrund von mangelhafter Leistung und Ausstattung sowie Kompatibilitäts-Problemen ins Kreuzfeuer geraten.
Da das Produkt in dieser Form in Deutschland nicht zu kaufen sein wird, entfällt auch der von uns geplante Testbericht. Ein neuer PCI-3D-Blaster mit komplett neuer Hardware soll auf der CeBIT vorgestellt werden.



LESER-TOP 25



Platz	Spiel	PC PLAYER-WERTUNG
1	(1) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
NEU 2	REBEL ASSAULT 2 – THE HIDDEN EMPIRE LucasArts	82 %
NEU 3	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS Blizzard	87 %
4	(9) FIFA SOCCER '96 Electronic Arts	88 %
5	(5) NHL HOCKEY '96 Electronic Arts	92 %
6	(3) THE NEED FOR SPEED Electronic Arts	84 %
NEU 7	THE DIG LucasArts	86 %
8	(2) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
9	(12) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
10	(7) STAR TREK: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
11	(4) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
12	(13) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
13	(-) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
14	(6) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
NEU 15	CAESAR 2 Impressions/Sierra	76 %
16	(24) WORMS Team 17/Ocean	69 %
17	(17) DESCENT Interplay	90 %
18	(8) ASCENDANCY Logic Factory	77 %
19	(10) MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	90 %
NEU 20	EUROFIGHTER 2000 DID/Ocean	90 %
21	(19) INDIZIERTES SPIEL* –	– %
22	(-) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
23	(11) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
24	(18) MECH WARRIOR 2 Activision	81 %
25	(21) HI-OCTANE Bullfrog/Electronic Arts	75 %

* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 1995/Januar 1996.

Verkaufscharts CD-ROM



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(5)	Warcraft 2	Blizzard
2	(2)	Hugo 2	ITE
3	(1)	Rebel Assault 2	LucasArts
4	(4)	Star Wars Compilation	Softgold
5	(3)	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
6	(15)	Bleifuß	Virgin
7	(9)	Eurofighter 2000	DID/Ocean
8	(8)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
9	(6)	The Need for Speed	Electronic Arts
10	(7)	Caesar 2	Impressions/Sierra
11	(12)	NHL Hockey '96	Electronic Arts
12	(17)	Monopoly	Westwood/Virgin
13	(-)	Megapack 4	Compilation
14	(-)	Grand Prix Manager	Microprose
15	(-)	Police Quest SWAT	Sierra
16	(20)	Stonekeep	Interplay
17	(-)	Tilt	Virgin
18	(14)	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
19	(11)	Myst	Broderbund
20	(-)	Pro Pinball: The Web	Empire

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Januar 1996.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 1) Windows 95
2 (2) Windows 3.11
3 (3) Norton Commander 5.0
4 (4) Corel Draw 5.0
5 (5) Microsoft Word 6.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 1995/Januar 1996.

Gute Vorsätze für 1996

1	Festplatte aufräumen und Backups machen	48 %
2	Mehr Zeit für Spiele	42 %
3	Weniger Zeit für Spiele	16 %
4	PC Player abonnieren	14 %

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 1995/Januar 1996.

Die derzeit besten Spielehersteller

1 (2) EA Sports (Electronic Arts)
2 (-) LucasArts
3 (1) Westwood
4 (4) Virgin
5 (-) Blizzard

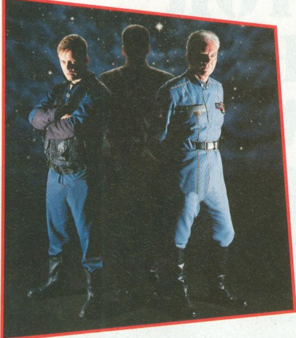


Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 1995/Januar 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Interview mit Chris Roberts

Aller guten Ding



Aktuell

1989 legte er den Grundstein zu einer der erfolgreichsten Computerspiele-Serien der Welt. Wir sprachen mit Chris Roberts über Wing Commander 4.

Bevor er 1987 zu Origin stieß, arbeitete Chris Roberts als Solo-Programmierer in England. Sein erstes Projekt in der texanischen Softwareschmiede war das 1988 veröffentlichte Action-Rollenspiel »Times of Lore«, 1990 folgte mit »Wing Commander« ein Produkt, das schlagartig PCs mit 386-Prozessor salonfähig machte. Nachdem sich das Sternenkampf-Ambiente als Erfolgsrezept erwies, produzierte Chris Nachfolger und Ableger am laufenden Band, darunter das an »Elite« angelehnte »Privateer«, sowie die Flugsimulation »Strike Commander«. Jörg Langer sprach Ende Januar mit dem Aufsteiger, der sich bei Origin mittlerweile Vice President und Executive Producer nennen darf.

PC PLAYER: Erstmal vielen Dank für Deine Zeit – sicherlich bist Du gerade voll damit beschäftigt, den Veröffentlichungstermin von Wing Commander 4 einzuhalten...

Chris Roberts: Das Projekt wird gerade abgeschlossen. Wir haben die englische Final Version gemastert, und ich denke, daß wir die deutsche Version heute mastern werden. Das Spiel ist fertig, es ist nur die Frage, wann Ihr alles zum Test bekommen werdet.

PC PLAYER: Was waren Deine Vorbilder für das erste Wing Commander?

Chris Roberts: Ich mochte »Star Wars« und »Battlestar Galactica«, eigentlich jede Art von Science Fiction, und ich wollte immer ein Spiel machen, in dem man Raumkämpfe führt. Lange Zeit ging das aufgrund der Hardware nicht, aber als dann schließlich 386er und VGA-Grafikkarten aufkamen, konnte ich Wing Commander 1 programmieren.

PC PLAYER: Vermißt Du die alten Zeiten, bei dem jedes Programm noch von einer Person oder einem kleinen Team stammte?

Chris Roberts: Ich vermisse es, von zu Hause aus zu arbeiten, auf mich allein gestellt und nach eigener Zeiteinteilung. Heutzutage kann ich mit einem großen Team aber einfach bessere Spiele machen – es ist ein notwendiges Übel.

PC PLAYER: Und deine Spiele sind auch nicht mehr ganz allein »deine« Spiele...

Chris Roberts: In gewisser Weise – man kann nicht alles kontrollieren. Aber ich versuche immer sicherzustellen, daß jeder in meinem Team in etwa so wie ich denkt und die gleichen Sachen mag. Ich muß mich also nicht dauernd mit den Leuten streiten, da sie die selben Vorstellungen vom Projekt haben, wie ich.

> »In den letzten drei Jahren habe ich deutlich weniger verdient, als in den Jahren davor.«

PC PLAYER: Also ist Wing Commander 4 immer noch ein Chris-Roberts-Spiel?

Chris Roberts: Auf jeden Fall, ich habe den größten Teil des letzten Jahres daran gearbeitet. Am Anfang haben wir die Handlung entworfen, überlegt, welche Features in das Programm sollten, und das Skript vorbereitet. Danach konzentrierte ich mich auf die Filmsequenzen, ich habe dabei die Regie geführt. Als die Filmerei fertig war, bin ich wieder nach Austin gekommen, um hier mit dem Programmierern zu arbeiten und Wing Commander 4 so hinzubekommen, wie ich es mir vorstellte.



Ein Großraumschiff explodiert in bestechender Super-VGA-Qualität

PC PLAYER: Die Wing-Commander-Serie ist ungeheuer erfolgreich, hat sich insgesamt mehr als zwei Millionen mal verkauft. Ich denke, das hat auch Dir einige Dollars eingebracht?

Chris Roberts: Nun, ich kann mich nicht beklagen. Als sich Origin vor drei Jahren Electronic Arts angeschlossen hat, habe ich ihnen die Rechte an Wing Commander verkauft und damit ein gutes Geschäft gemacht.

PC PLAYER: Ist Geld noch wichtig für Dich, oder tust Du einfach das, was Dir Spaß macht?

Chris Roberts: In den alten Tagen wurde ich am Umsatz meiner Produkte beteiligt, doch bei Wing Commander 3 und 4 nicht mehr. Also kann ich sagen, daß Geld kein wirkliches Thema für mich ist – in den letzten drei Jahren habe ich deutlich weniger verdient, als in den Jahren davor. Meine Motivation kommt daher, daß ich Spiele mache, die ich selbst spielen möchte. Ich würde das wahrscheinlich sogar zum Nulltarif machen, in meiner Freizeit. Ich bin in der glücklichen Position, finanziell abgesichert zu sein, indem ich das tue, was mir Spaß macht. Selbst bei Wing Commander 1 war es nie mein Ziel, reich zu werden: Ich programmierte es, weil ich Computerspiele mag und mein eigenes schreiben wollte.

PC PLAYER: Ich habe vor einiger Zeit mit Jason Templeman gesprochen, der mit Dir an »Strike Commander« gearbeitet hat. Die von ihm mitbegründete Logic Factory besteht größtenteils aus ehemaligen Origin-Mitarbeitern. Sie sagen, daß ihnen die Firma zu groß geworden war, und sie auf eigene Faust arbeiten wollten. Hast Du je mit dem Gedanken gespielt, Origin zu verlassen?

Chris Roberts: Es gibt ein gewisses Problem, wenn die Firma zu groß zu werden beginnt – Origin hat mittlerweile über 300 Beschäftigte. Innerhalb meines Teams sind wir aber ziemlich unabhängig vom Rest der Firma, ich arbeite mit einer Gruppe von nur ungefähr 50 Leuten. Ich habe schon mit Electronic Arts und Origin darüber gesprochen, daß ich gerne wieder zu kleineren Gruppen übergehen würde, um nicht das Gefühl zu haben, Teil eines riesigen Konzerns zu

e sind vier

sein. Es macht mich traurig, wenn Leute wie Jason – und es hat viele andere Fälle gegeben – die Firma verlassen, weil sie ihnen zu groß geworden ist. Mir ist an einem System gelegen, wo Leute nicht länger gehen, weil sie reich werden wollen. Ein System, wo die Designer, wenn das Projekt sehr gut läuft, auch einen guten Batzen von diesem Erfolg abbekommen.

PC PLAYER: Ich hatte das Gefühl, daß es Jason weniger um die Tantiemen ging, als darum, sein eigener Herr zu sein.

Chris Roberts: Ich glaube, beides hat eine Rolle gespielt. Zum einen will man das tun, was einem selbst vorschwebt, zum anderen möchte man belohnt werden, wenn man gute Arbeit geleistet hat. In Zukunft würde ich gerne sicherstellen, daß diese Situation vermieden werden kann. Ich habe sehr dafür gekämpft, daß eine Lösung gefunden wird. Mein Vertrag läuft diesen September aus, und das ist einer der Verhandlungspunkte.

PC PLAYER: Was schwebt Dir vor – noch kleinere Teams innerhalb einer Gruppe?

Chris Roberts: Ich hätte am liebsten ein Modell, wie es zur Zeit in Hollywood benutzt wird. Time Warner oder Paramount beschäftigen viele freie Produzenten per Produktionsvertrag. Die bekommen ihre Verwaltung usw. bezahlt, arbeiten aber eigenständig und schlagen dem Konzern Projekte vor, für die sie dann Geld bekommen, oder eben keines. Ich glaube, daß es sich insgesamt in diese Richtung bewegen wird.

PC PLAYER: Wieviel hat Wing Commander 4 gekostet?

Chris Roberts: Etwa 10 Millionen Dollar für die PC- und Playstation-Version. Ungefähr 8 Millionen flossen in die Filmaufnahmen, der Rest in die Software. Werbemaßnahmen sind dabei nicht mitgerechnet, dafür werden in der Regel noch mal 10 Prozent von dem aufgebracht, was verkauft wird.

PC PLAYER: Warum habt Ihr beim Filmen dieses Mal richtige Studioaufbauten verwendet, anstelle reiner Blue-screen-Technik, wie bei Wing Commander 3?

Chris Roberts: Nun, die Blue-screen-Technik ist zwar sehr ökonomisch, aber in den meisten Kinofilmen bewegt sich die Kamera herum, hilft dabei, die Geschichte zu erzählen. Außerdem haben richtige Aufbauten Tiefe – man kann hundert Leute in einem Raum versammeln, der dann auch wirkt, wie ein echter Raum. Per Blue-screen kannst Du zwar eine riesige Kathedrale herbeizaubern, aber in Wirklichkeit sind es nur zwei Personen vor dem Hintergrund einkopierter Leute. Das wirkt dann leer, und nicht lebendig. Richtig gut sind Computer-Sets nur für Dinge, die man unmöglich bauen kann. In der Computer-Industrie wird die Blue-screen-Technik verwendet, weil man damit die Produktionskosten niedrig halten kann. Wenn man aber soviel Glück hat, wie ich mit meinem Budget bei Wing Commander 4, kannt man mit echten Sets eine höhere Qualität erzielen.



Angesichts solcher Sequenzen mag man Chris Roberts glauben, daß seine Grafiker auch einen Kinofilm zustandebringen könnten

PC PLAYER: Stimmt es, daß Du bis Weihnachten planst, einen Wing-Commander-Film zu drehen?

Chris Roberts: Ich will den Film auf jeden Fall machen, aber ich bin noch nicht sicher, wann die Aufnahmen beginnen werden. Es ist noch nichts endgültig, aber mein nächstes Wing Commander wird gleichzeitig ein Film und ein Computerspiel werden.

PC PLAYER: Also wird es einen fünften Teil geben...

Chris Roberts: Auf jeden Fall. Ich denke, es wird solange weitere Teile geben, wie sich damit Geld verdienen läßt. Das ist normalerweise die Art, wie große Firmen arbeiten.

PC PLAYER: Aber werden alle diese Nachfolger von Chris Roberts ein? Wird Dir das mit der Zeit nicht zu langweilig?

Chris Roberts: Sobald es mich langweilt, werde ich nicht mehr dabei sein. Wenn ich den Film und das Spiel gleichzeitig mache, ist das eine neue Herausforderung für mich. Sollte es jedoch nur darum gehen, den nächsten Wing Commander aus dem Boden zu stampfen, ohne wirklich etwas zu ändern, würde ich wahrscheinlich nichts mehr damit zu tun haben wollen. Ich suche immer nach Wegen, die Wing-Commander-Serie für mich persönlich frisch zu halten – bei Wing 4 waren es unter anderem die echten Studiobauten.



Chris Roberts: »Mein Vertrag läuft im September aus...«

PC PLAYER: Hast Du schon ein Budget für den Film?

Chris Roberts: Meine Schätzungen für den Film und das Spiel zusammen belaufen sich auf 25 bis 30 Millionen Dollar. Was sehr wenig ist, für einen Film.

PC PLAYER: Glaubst Du wirklich, mit einer solchen Summe gegen professionelle Kinofilme eine Chance zu haben?

Chris Roberts: Ja, denn die meisten Raumschiffe und Effekte würden im Computer entstehen. Wing Commander spielt im Weltall, an Bord eines Schiffs, es gibt nicht allzuviele Sachen, die man im Studio aufbauen müßte. Die meisten Kosten entstehen bei Hollywood-Filmen für die Schauspieler – wer Brad Pitt haben möchte, muß eben enorm viel zahlen. Es hängt alles sehr vom Casting ab.

PC PLAYER: Der Qualitätsstandard für einen Film ist höher, als für ein Computerspiel. Es würde doch bestimmt nicht ausreichen, die Animationen bei Origin zu rendern?

Chris Roberts: Wir benutzen dieselbe Ausrüstung, wir heuern unsere Grafikkünstler an denselben Orten an, wie etwa ILM, und manchmal werben wir Leute von ihnen ab, und andersherum. Der große Unterschied ist, daß man bei einem Computerspiel sehr wenig Zeit für die Animationen hat – wir mußten alles in etwa sechs Monaten schaffen. Für einen Film hat man mehr Zeit, man macht weniger Animationssequenzen, die dafür besser sind. Bei einem Spiel wissen wir, daß es um 14-Zoll-Monitore geht, also verwenden wir keine unglaublich hohe Auflösung – am Ende fliegt man halt doch nur in Super-VGA herum.

> **»Mein nächstes Wing Commander wird gleichzeitig ein Film und ein Computerspiel werden.«**

Wenn man die Animationen hingegen für einen Kinofilm macht, verwendet man detaillierte Modelle und geht genauer vor. Wir planen also, die Origin-Grafiker einzusetzen und ihnen genügend Zeit zu geben. Ich habe sie schon einige Testanimationen machen lassen, und die sehen phantastisch aus, ich habe so etwas noch nie im Kino gesehen. Ich denke also, wir können konkurrieren.

PC PLAYER: Ich nehme an, daß Du nie eine offizielle Ausbildung zum Filmemachen hattest. Du wirst aber gegen Leute antreten, die quasi als Regisseure aufgewachsen sind.

Chris Roberts: Mir hat auch nie jemand das Programmieren von Computerspielen beigebracht, ich habe alles selbst gelernt.

PC PLAYER: Wing Commander 4 soll mehr spielerische Tiefe enhalten, als seine Vorgänger. Kannst Du mir das genauer erklären?

Chris Roberts: In Wing Commander 3 haben wir viele Sachen zum allerersten Mal verwendet, und sie dadurch nicht voll ausnutzen können. In Wing 4 reizen wird das ganze Missions-System besser aus; die Einsätze sind sehr viel komplexer, mitten in einer Mission ändern sich die Aufgaben. Es gibt nun sehr viel mehr zu tun, einige Einsätze kann man in ihrer Komplexität mit den Missionen von »X-Wing« vergleichen. Wir haben viel Zeit damit verbracht, dem Spieler mehr Entscheidungsmöglichkeiten zu geben. Die Gespräche während des Flugs sind ausführlicher. Die Handlung ist wesentlich interessanter geworden. In Wing Commander 3 wollten wir eine Geschichte erzählen, ohne die dafür nötigen Werkzeuge richtig zu beherrschen – das hat sich geändert. An einigen Stellen darf der Spieler entscheiden, welche Missions-Serie als nächstes geflogen wird – er hat nämlich die Befehlsgewalt über das Mutterschiff inne. Es gibt insgesamt etwa 50 Missionen, manche wird man nur sehen, wenn man an einer Verzweigungsstelle abspeichert und nochmals neu lädt.

»In Wing Commander 3 wollten wir eine Geschichte erzählen, ohne die notwendigen Werkzeuge zu beherrschen.«

PC PLAYER: Wie werden Deiner Meinung nach Computerspiele in fünf Jahren aussehen?

Chris Roberts: In Zukunft wird es zwei Hauptarten von Computerspielen geben: Zum einen Multiplayer-Produkte, an denen 100 Leute und mehr gleichzeitig teilnehmen. So etwas macht süchtig, da man gegen richtige Menschen antritt. Bei Origin spielen wir z.B. andauernd »Command & Conquer« – allerdings haben wir hier auch ein schnelles Netzwerk. In der Zukunft, mit der nächsten Entwicklungsstufe des Internets, werden alle Spieler diese Möglichkeit haben. Das ist die eine Variante – virtuelle Welten mit festen Regeln, aber ohne große Story dahinter. Die andere Variante werden handlungsbasierte Solo-Spiele sein. Wing Commander würde nicht mit mehreren Leuten funktionieren: Es wäre zu frustrierend, wenn ein Spieler gerne den einen Handlungspfad einschlagen würde, das Programm aber die Wahl eines anderen Spielers weiterführt. Diese Art von Spiel wird in die Richtung von Wing Commander gehen und die gleiche Qualität haben, wie Kinofilme – aber eben zusätzlich Interaktion bieten.

PC PLAYER: Erzähl mir etwas über zukünftige Projekte von Dir.

Chris Roberts: Ich möchte zusammen mit Michael Moorcock ein Spiel machen, er ist der Autor der »Elric von Melnibone«-Fantasyserie. Wir haben bereits die Spielwelt ausgearbeitet und das Skript erstellt, es wird eine Art Action-Adventure mit Filmsequenzen à la Wing Commander. Das Spiel könnte vielleicht noch dieses Jahr erscheinen. Ich dachte über »Privateer 2« nach, aber ich war noch in der Vorbereitungsphase, und so gibt es vielleicht nur das Wing-Commander-Spiel plus Film. (la)

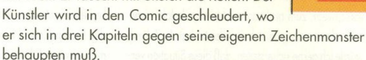
WO BLEIBT WING COMMANDER 4?

Für diese Ausgabe war ein ausführlicher Test von Wing Commander 4 geplant, doch leider sahen sich Origin und Electronic Arts außer Stande, uns Ende Januar ein Testmuster zukommen zu lassen, obwohl das Spiel laut Aussage von Chris Roberts schon fertig war (siehe Interview). Aus diesem Grunde gibt es den Test erst in der nächsten Ausgabe – das gibt uns auch die Gelegenheit, Wing Commander 4 besonders gründlich unter die Lupe zu nehmen. Schließlich ist die Erwartungshaltung selten so hoch gewesen wie bei diesem Produkt.

COMIX

Zonenrandförderung: Zeichner mit Zopf und Haustierratte findet sich zwischen seinen eigenen Seiten wieder. Segas »Comix Zone« ist ein ungewöhnliches Jump-and-Prügel-Action-Adventure.

Grübel, Grübel, Staun: Comiczeichner Sketch Turner stutzt nicht schlecht, als sich ihm eines Abends ein Arm aus der frisch getuschten Seite entgegenstreckt. Haben wir etwa zu intensiv am neuen Folienstift geschnüffelt? Mitnichten; ein gemalter Bösewicht greift im wahrsten Sinne des Wortes nach der realen Welt. Er tauscht mit Sketch die Rollen: Der Künstler wird in den Comic geschleudert, wo er sich in drei Kapiteln gegen seine eigenen Zeichenmonster behaupten muß.



Segas skurrile Mischung aus Prügelspiel und Jump-and-Run



Die Rätsel sind von harmloser Natur: Kisten schieben, Schalter drücken, zusehen und staunen.

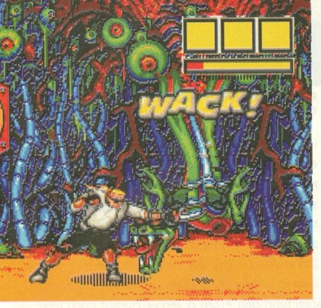
heinrich lenhardt

Spontaner Beifall fürs Konzept: Ein Comiczeichner haut sich durch seine mit Supermutanten und Glitschdämonen gespickten Bildpanels. Passende Grafik samt Sprechblasen-Dynamik setzen den Storyvorsatz optimal um. Durch kleine Puzzles Marke »Schalter drücken/Kisten verschieben« kommt ein bißchen Anspruch ins Gekloppe – und Ratte Roadkill ist extrem niedlich.

Daß die Grafik etwas grob geraten ist, verzeihe ich angesichts der liebevoll gepixelten Monstergegner. Doch daß Comix Zone weder Continue noch Paßwörter kennt, läßt mich frustriert ins Joypad beißen. Ein Fehltritt genügt und schon muß man an den Anfang zurück – bei nur einem Bildschirmleben ganz schön happig. Auf diese Weise soll wohl die mäßige Komplexität ausgeglichen werden.

Der ernsthafte Prügelspieler bekommt bei seriösen Genrevertretern wie »FX Fighter« anspruchsvollere Kampftechniken und längere Motivation geboten. Comix Zone ist ein netter Spaß, der aber nicht sonderlich lange vorhält.

ZONE



Mangels Extrawaffen vergreift sich Sketch mit bloßer Hand am Obergegner. Geräuschworte und kesse Sprechblasen-Statements sorgen für Comic-Atmosphäre.

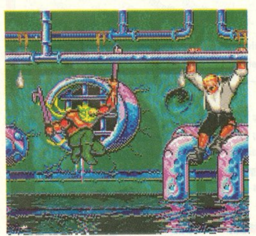


Erst wenn Gegner oder Puzzles in einem Comicbild geknackt sind, erscheint das Ausgangspfeilchen.

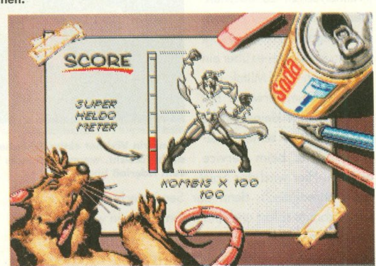
zieht das Superhelden-Comicszenario voll durch. Statt sich durch scrollende Level zu schlägern, vermöbelt der wehrhafte Pinselschwinger seine Kreaturen Bild für Bild. Sind alle Gegner erledigt, blinkt ein Pfeil zum Ausgang. Manchmal dürfen Sie sogar zwischen zwei Richtungen wählen: Der eine Weg bietet eher kleine Puzzles und weniger Gegner; der zweite setzt auf heftigeres Geprügel samt größerer Chance auf Extrawaffen-Erhaschung. Auch sonst stimmt das Ambiente: Bemerkungen der Protagonisten erscheinen in Sprechblasen; wahlweise sogar mit guten deutschen Texten.

Je ein Feuerknopf dient zum Springen und Hauen. Kombiniert lassen sich so allerlei erquickliche Knuff- und Schepper-Kampfmanöver ausführen. Button-Schnelldrücker sorgen mit Dreifach-Kombinationen nicht nur für ein sofortiges Darniederliegen des Gegners, sondern bekommen auch einen Punktebonus bei der Endabrechnung gutgeschrieben. Außerdem kann Sketch drei Extras mit sich rumschleppen und jederzeit per Tastendruck einsetzen. Treuester Begleiter ist seine Kuschelratte »Roadkill«, die Gegnern in die Waden beißt und schon mal einen versteckten Bonus aufspürt. Mit Messern, Superhelden-Faust oder Granaten verschafft man sich Luft bei widrigen Stellen. Am begehrtesten ist aber die Pulle Eistee – sie bringt verbrauchte Lebensenergie zurück.

Jedes der drei Kapitel besteht aus zwei »Comic-Seiten«, die Sie

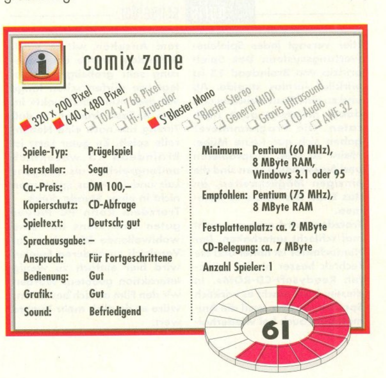


Laß mich nicht hängen: In dieser unvorteilhaften Lage kann Sketch ganz munter Fußtritte verteilen.



Nach jeder geschafften Seite wird der »Heldometer«-Zwischenstand errechnet

Zeichnung für Zeichnung und Panel für Panel abklappern. Unbarmherzigerweise gibt es keine Speicher- oder Continue-Option. Sobald der Lebensenergie-Balken auf Null zusammengekloppt wurde, ist das einzige Leben von Sketch unwiderruflich ausgehaucht. Etwas lieblos wirkt auch die technische Seite dieser Mega-Drive-Umsetzung. Die Grafik läßt sich entweder in Winz-Window ober im Vollbild-Modus darstellen. Bei Vergrößerungen wird das 320x200-Pixelformat lediglich aufgepustet und wirkt dann entsprechend grobkörnig. **(hl)**



comix zone

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Prügelspiel
Hersteller:	Sega
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1 oder 95

Empfohlen: Pentium (75 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

CD-Belegung: ca. 7 MByte

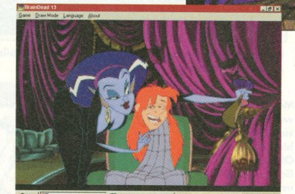
Anzahl Spieler: 1

61

BRAINDEAD 13

»Der verrückte Professor, der bucklige Gehilfe und der Netzwerk-Spezialist«, oder: 101 Wege, in einem Schloßgarten zu sterben.

Doktor Nero Neurose, seines Zeichens verrücktes Hirn im Glas, versucht die Weltherrschaft zu übernehmen. Und weil seine Standeskollegen bisher versagt haben, probiert er es über ein neues High-Tech-Mittel: das Internet. Dummerweise hat Neros PC eine kleine Macke und so läßt er seinen Assistenten Fritz beim Service anrufen. Hier wird das Spiel dann unrealistisch, denn der Servicetechniker mit Namen Lance kommt sofort und findet den Fehler in wenigen Sekunden. Diese ungewöhnliche Leistung irritiert Nero derart, daß Fritz eine neue Aufgabe bekommt: Töte Lance und zwar bitte möglichst langsam und qualvoll. Lance versucht zu fliehen und lernt die anderen Gestalten in Dr. Neuroses Schloß kennen. »Braindead 13« wurde von der kanadischen Firma »Readysoft« entwickelt. Bisher hatte diese alte Laserdisk-Automaten umgesetzt (Dragons Lair, Space Ace). Braindead ist ihre erste Produktion, für die ein eigener Zeichentrickfilm hergestellt wurde. Offensichtlich durften sich die Animatoren hier so richtig austoben, denn bei Braindead 13 geht es ziemlich gewalttätig zu. Zwar »stirbt« niemand (Lance hat unendliche viele Versuche und wird immer wieder zum Leben erweckt), aber das Spiel führt den »Tom & Jerry«-Humor noch eine Stufe weiter und läßt Lance ganz schön leiden. Da wird schon mal gevierteilt, gehackt oder gar in einem Mixer gequirlt. Alles bleibt zwar ohne Blutspritzer und andere Ekeleffekte, ist aber trotzdem nicht für Kinder geeignet.



Vampirin Vivi hat einen Schönheitssalon – doch Vorsicht, wenn sie zwecks Teint-Bleiche zum Aderlaß bittet

Fritz ist vorbereitet: Der Helfer von Dr. Neurose will Computertechniker Lance an den Kragen.

Das Spielprinzip hingegen ist seit Dragons Lair gleich geblieben: Drücken Sie im richtigen Augenblick eine Taste, um Lance aus der Gefahrenzone zu bewegen. Durchschnittlich einmal alle zehn Sekunden kann man so den Film beeinflussen. Wer die richtige Taste nicht errät, sieht eine der zahlreichen »Todes«-Animationen und muß die Szene nochmal probieren.

Die deutsche CD-ROM-Version kann auf deutsche oder englische Sprachausgabe umgeschaltet werden. Außerdem befinden sich die Versionen für MS-DOS und Windows 95 auf ein und derselben CD. **(bs)**







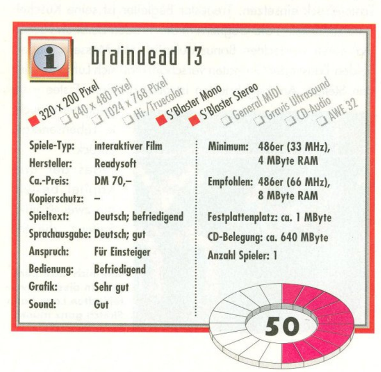
Kreative Todesarten im Garten: Pilzbefall, Schlingpflanze und die fleischfressende Hecke.

boris schneider

Hier versagt jedes Spielebewertungssystem: Das Spielprinzip von Braindead 13 ist wirklich hirnlos stupide. Ab und zu eine Taste drücken und dabei meistens auch noch raten. Die Programmierer gaben sich gar keine Mühe, »fair« zu sein. Ausprobieren und Auswendiglernen sind die einzigen Möglichkeiten, an das Ende des Spiels zu kommen.

Trotzdem wird man gar nicht mal schlecht unterhalten. Der Humorfaktor ist höher und die Technik besser als bei früheren Readysoft-CD-ROMs. In diesem Spiel macht es wirklich Spaß zu sterben, weil die Animationen auch bei wiederholtem Ansehen witzig sind. Außerdem wurde die Steuerung sehr großzügig ausgelegt (sie dürfen schon lange vor dem »Umschaltpunkt« im Film die Taste drücken), so daß Timing nur noch eine Nebenrolle spielt. Zu guter Letzt ist Braindead 13 wesentlich umfangreicher als Dragons Lair und Co – das spielt man nicht in einer Stunde durch.

Trotzdem kann PC Player guten Gewissens nur eine wohlwollende 50 geben; im Vergleich zu anderen Spielen wird hier einfach zu wenig Interaktion geboten. Würden wir den Film an sich bewerten, wäre er deutlich mehr Punkte wert.



braindead 13

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	interaktiver Film
Hersteller:	Readysoft
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1

50

Aufgepasst und zugefasst!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			Preis
3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5th Musketeer*	d	2	69.-
11 th Hour	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
AH-64 Longbow*	d	2	88.-
Albion	d	5	84.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Aliens	d	2	69.-
Anvil of Dawn	e	1	69.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Big Red Racing*	e/d	1	75.-
Biing	d	2	55..-
Bioforge	d	3	69.-
Bioforge Gold*	d	3	89.-
Bleifuß	d	2	55.-
Buried in Time	d	2	79.-
Burning Steel 4*	d	8	69.-
Braindead 13*	d	3	69.-
Caesar2	d	8	79.-
Capitalism	e/d	8	77.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net	d	8	89.-
Championship Manager 2	d	2	94.-
Chewy - Flucht von F5	d	3	59.-
Chronomaster*	e/d	1	74.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conquer II*	d	8	88.-
Conqueror*	d	1	79.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia II*	d	2	89.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
D*	d	1	86.-
Daggerfall*	d	5	85.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Death Gate*	d	2	69.-
Der Druidenzirkel	d	8	65.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diabolo*	d	2	79.-
Die Fugger 2*	d	2	79.-
Discworld	d	1	79.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper*	d	3	89.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earthworm Jim (Win95)	d	1	69.-
Entornorph	e/d	5	69.-
F1 Grand Prix 2*	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fast Attack*	d	1	69.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Simulator 5.1	d	2	119.-
Frankenstein	d	2	79.-
Gabriel Knight 2	e/d	3	85.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-
Heroes of Might & Magic	d	5	75.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hi-Octane	d	1	35.-
Höhlenwelt	d	3	44.-
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Legend of Kyrandia 3*	d	3	29.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Locus*	e/d	1	88.-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	65.-
Magic Carpet Plus	d	1	49.-

CD SPIELE

Titel			Preis
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	d	1	75.-
Mechwarrior II Mission	e/d	zus	44.-
Millenia*	d	2	64.-
Monopoly	d	8	67.-
Myst	d	3	69.-
NBA Live '96*	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Offensive*	d	8	79.-
Panzer General II (W95)	d	8	79.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Pole Position*	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psychic Detective*	e/d	3	75.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Fame	e/d	2	84.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Ran Trainer 2	d	2	69.-
Rayman*	d	1	75.-
Rebel Assault 2	e	1	68.-
Red Ghost*	d	8	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	75.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Shivers*	d	3	79.-
Sim City 2000 CD Collection	d	2	89.-
Sim Tower	d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	76.-
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)*	d	3	79.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines	d	8	77.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Steel Panther	d	2	76.-
Tek War	e/d	1	59.-
T.F.X. EF2000	d	2	79.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt	d	2	55.-
Time Gate - Knight Chase*	d	3	88.-
The Dig	e/d	3	68.-
The Lost Eden	d	3	79.-
The Riddle of Master Lu*	d	3	88.-
This Means War!*	d	8	88.-
Thunderscape*	d	5	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will*	d	2	99.-
Torin's Passage	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
US NAVY Fighters Gold	d	2	88.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	74.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Westwood Compilation	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4*	d	1	99.-
Witchaven	e	1	69.-
Whales Voyage II	d	3	75.-
WipeOut	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
Worms	d	1	69.-
WWF Wrestlemania	d	1	89.-
Z*	d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel			Preis
7 th Guest	e/d	3	25.-
Across the Rhine	d	2	59.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Caesar 1*	e/d	2	25.-
Creature Shock*	d	1	24.-
Dune II	d	3	29.-
Dreamweb	d	3	29.-
Flugsimulator 5.1 dt	d	2	119.-
Gabriel Knight*	e	3	24.-
Goblins 3*	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3*	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Nascar Racing*	d	2	29.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Privateer	e/d	2	29.-
Rüsselsheim*	d	3	25.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
USS Ticonderoga	d	2	29.-
Wetlands	e	1	39.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-
Wipe Out	d	2	49.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	179.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	219.-
Game Card Eliminator	44.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Gamepad	35.-
Logitech Wingman Extreme	99.-
Sidewinder 3D Pro	109.-
Suncom F-15 E Hawk	139.-
Matrox Millenium 4MB W-RAM PCI	999.-

Lösungen

Titel	Preis
5th Musketeer	19,90
Bermuda Syndrome	19,90
Command & Conquer (neu)	14,80
Crusader - No Remorse	19,90
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	24.80
Dark Forces	19.90
Death Gate	19,90
Der Druidenzirkel	19,90
Flight of the Amazon Queen	19.90
King's Quest 7	19.90
Lands of Lore	19.90
Legend of Kyrandia III	19.90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.90
Monkey Island 1 oder 2 je	19.90
Phantasmagoria	19.90
Riddle of Master Lu (neu)	14,80
Simon the Sorcerer II (neu)	14,80
Space Quest 6 (neu)	14,80
Stonekeep	19.90
Star Trek TNG A Final Unity (neu)	14,80
System Shock	19.90
The Dig	19,90
Torin's Passage	19,90
Ultima Underworld 1 oder 2	19.90
Vollgas	19.90
Woodruff	19.90
11 th Hour	19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer
Incl. Mission CD: "Ausnahmezustand"
12 neue Missionen !
Komplett deutsch
Mission CD nur 29.- nur **99.-**

Wing Commander 4*
The Price of Freedom...
Komplett deutsch
nur **99.-**

Last Minute: D-INFO 2.0 * nur 44 DM

Top - Spiele auf CD ROM

Descent 2 *
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch nur **79.-**

Terminator Future Shock *
Komplett deutsch nur **79.-**

Wer jetzt nicht kauft.....
Hexen nur **49.-**
Quake * nur **89.-**
jeweils komplett englisch

Daggerfall *
Super Rollenspiel!
Komplett deutsch nur **85.-**

Warcraft 2
FIFA Soccer 96
NBA Live 96 *
Komplett deutsch je nur **79.-**

Duke Nukem 3D *
First-Person-Action in SVGA!!
Anleitung deutsch nur **79.-**

Cybermage
Darklight Awakened
Komplett deutsch nur **79.-**

F1 Grand Prix 2 *
endlich in SVGA!!
Komplett deutsch nur **99.-**

Rebel Assault 2 *
Möge die Macht mit uns sein!!
The Dig *
Super Adventure!
Komplett deutsch je **89.-**

Stonekeep
Jetzt lieferbar!
Komplett deutsch je nur **84.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

RISE 2 – RESURRECTION

Gut ein Jahr lang durften Mirages Super-VGA-Roboter in Frieden ruhen. Jetzt werden die Kampfmaschinen wiederbelebt, um erneut den König aller Prügler zu ermitteln.

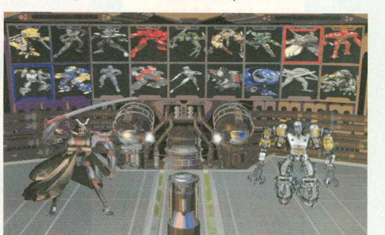


»Prime Eight« zeigt gerade seinen Super Special Move

Von »Insane« blieb da nicht mehr viel übrig. Hier zum Vergleich in VGA (320 x 200).

Hintergrundstories sind bekanntlich nicht gerade der wichtigste Part bei einem Prügelspiel, da bildet auch der zweite Teil der Robotersaga »Rise of the Robots« keine Ausnahme. Nachdem der Mission des tapferen Cyborgs im Vorgänger nur äußerst wenig Erfolg beschieden war, muß die machthungrige Bösewichtin »Supervisor« erneut bekämpft werden. Um ihr kampfrobotergestütztes Imperium entscheidend zu schwächen, wurde eine Art »Anarchistenvirus« gezüchtet, das ihre Roboter zum Ungehorsam treiben soll. Als unerwünschte Nebenwirkung entwickeln die Kampfgetüme höchst individuelle Psychosen samt Boss-Allüren, die den Spieler dazu zwingen, selbst einzugreifen und sich in der Roboterhierarchie nach ganz oben zu kämpfen.

In 28 verschiedenen Arenen finden die Super VGA-Kloppereien statt. Die Kämpfe gehen prinzipiell über höchstens drei Runden, deren Dauer in vier Stufen einstellbar ist (30, 60 oder 90 Sekunden und endlos). Sie dürfen wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Mitstreiter antreten, auf Trainingseinheiten müssen Sie diesmal verzichten. Das Kontingent, aus dem Sie sich bedienen, ist dafür gewachsen: von 18 Kämpfern dürfen Sie sich Einen aussuchen und im Gegensatz zu Rise 1 können im Zweiermodus auch beide Spieler denselben Roboter anwählen. Die farbliche Gestaltung der Robis läßt sich per Knopfdruck ändern. Außerdem warten zehn gut versteckte Bonus-Blechkameraden als Boss-Charaktere. Sollten Sie bereits im ersten Teil angetreten sein, treffen Sie neben einem Dutzend neuer Gesichter auch auf sechs alte Bekannte. Außer Cyborg und Crusher sind unter anderem auch Loader und Prime Eight wieder mit von der Partie. Dem halben Dutzend »Veteranen« wurde neue künstliche Intelligenz und Animationen spendiert. Eine illustre Gruppe nagelneuer Prügelmaschinen bietet Abwechslung, sowohl in Bezug auf ihr Aussehen, als auch was ihre Kampftechniken angeht. Vom schwergewichtigen Koloß bis zum leichtfüßig, schnellen Insektoiden ist für jeden Geschmack etwas dabei. Während beispielsweise Necroborg seinen Opponenten Blitze entgegenschleudert, beballert Steppenwolf sie aus einer Bazooka, die in seinem Brustkasten verborgen ist, wohingegen die schmale V1-Hyper mit einer eleganten Kopfpeitsche zuschlägt und ungeniert Säure spuckt. Jeder Kämpfer hat, neben seinen etwa 30 Basistechniken, an die 15 Spezial- und Superspezialbewegungen (für die allerdings der eingebaute Spezialbalken blinken muß), sowie »Execution-Moves« zum Terminieren eines Gegners.

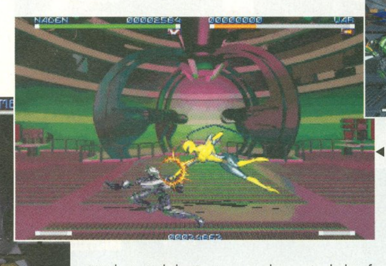

Alle Kämpfer von Rise 2 im Überblick



im wettbewerb

FX Fighter	74
Battle Beast	73
One must fall	71
RISE 2 – RESURRECTION	**68**
Rise of the Robots	32

Mirages wiederbelebte Roboter schlagen sich recht wacker gegen ihre stählernen Konkurrenten, denen sie zwar grafisch überlegen sind, jedoch auf Dauer in der Motivation hinterherhinken. Die Spitzenposition von FX Fighter bei Prügelspielen wird nicht berührt. Die tierischen Kämpfer bei »Battle Beast« von 7th Level halten sich dank origineller Moves und Spielwitz wacker vor dem zwar einfach ausgestatteten, aber sehr gut spielbaren »One must fall« von Epic. Die trägen Kampfautomaten der ersten Roboterdynastie verlieren den Anschluß an die rasante Konkurrenz völlig.



Während »Steppenwolf« ballert, wetzt »Salvo« seine Messer

◀ Auch in VGA: Die gelbe »Naden« ist einer der versteckten Charaktere und kämpft hier im interaktiven Musiklevel gegen »War«.



»Detain« schickt seinen Laser gegen »Deadlift«

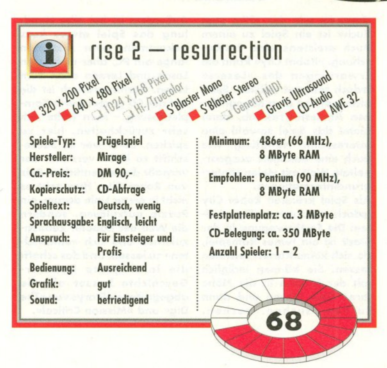
Hierbei wird der Besiegte mal zum Aschehäufchen gebrutzelt, ein andermal völlig deformiert. Da permanenter Nahkampf nicht jedermaschines Sache ist, gibt es für Angriffe aus der Distanz mindestens ein probates Mittel je Roboter. Diese sogenannten »projectile moves« sind ausbaufähig. Durch die erfolgreiche Ausführung eines Execution-Moves kann dem terminierten Gegner der Chip für den projectilemove geklaut werden. Somit ist die sukzessive Erweiterung auf bis zu sechs Fernkampfwaffen (Feuer, Eis, Säure, Plasma, Blitz und Patronen) möglich. Wenn ein Treffer die Kombattanten schwächt, sprühen kleine Fünkchen und es fließt Öl und Säure. Doch nicht nur der Gegner hat Tücken, optional drohen sogar von der Umgebung Gefahren. Bei eingeschalteter Hintergrundhandlung lauern am Rand mancher Kampfflächen Sägen, Bohrer oder ähnliches Gerät, die bei Berührung tödlich am Energiebalken zehren. Gelegentlich liegen unerwartet Minen herum, deren Betreten natürlich ebenso ungesund ist. Nach zweimaligem K.O. durch denselben Gegner hilft nur noch eines der insgesamt drei Continues. Sind die verbraten, geht es ganz von vorne los, da ein Speichern des Spielstands nicht vorgesehen ist.

Neben versteckten Moves und Charakteren gibt es als besonderen Leckerbissen ein interaktives Musiklevel, in dem bei jeder Kampftechnik ein Gitarrensample von Queen-Gitarrist Brian May erklingt. Von ihm stammen auch alle Stimmsamples sowie »Cyborg«, einer der Audio-Tracks, den er speziell für das Spiel geschrieben und aufgenommen hat. Ob die Musik direkt von CD oder über die Soundkarte erklingt, kann man sich aussuchen.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in 24 Stufen einstellen, im Zweiermodus gibt es auf dem Kämpferbildschirm einen Handicap-Balken, an dem die Recken individuell gestärkt werden können. Steuern lassen sich die Figuren wahlweise per Zwei-, Vier-, oder Sechsknopf-Joystick oder Tastatur. Nur beim Einsatz des Gravis GrIP kommen beide Spieler in den Genuß von sechs Feuerknöpfen. Damit es sich auch auf leistungsschwächeren Computer angemessen flott kloppt, kann man von Super VGA auf VGA umschalten. Außerdem sind zur besseren Performance Schattierungen, Parallaxscrolling und Hintergrundanimationen abschaltbar. Für Sammler ist ein »Directors Cut« des Spiels in Arbeit, der zwei zusätzliche Boss-Charaktere sowie zahlreiches Hintergrund-Material wie Bilder und Soundsamples aus dem Spiel enthalten soll. **(ms)**

monika stoschek

Nun hat Mirage seinen einst faulen Kampfmaschinen doch noch ein wenig Beine gemacht! Gut ausgesehen haben die Dinger ja schon immer, jetzt bewegen sie sich zusätzlich in passablem Tempo. Weiterer Zuwachs: erheblich mehr und dazu versteckte Charaktere, animierte Hintergründe und zahlreiche neue Bewegungsabläufe, inklusive der von Akklaim sattsam bekannten Termination-Moves. Auch die Idee, neue Moves erkämpfen zu können, schlägt im Punktekonto mit Plus zu Buche. Auf die Sollseite gehört hingegen, daß die Ausführung der teils undokumentierten Super-Moves nicht zu den leichtesten Übungen zählt, schon gar nicht mit der Tastatur, die aber benötigt wird, wenn man zu zweit spielen will und kein GrIP hat. Wer trotz potentiell vorhandener Schlagvarianten nur mit herkömmlichen Tritten und Schlägen kämpfen muß, weil die später dringend notwendigen Spezialitäten oft nur per Zufall gelingen, wird sauer. Das heizt die Motivation bei der ohnehin etwas sterilen Atmosphäre kaum an. Mehr Continues, ein Turnier- oder Trainingsmodus und eine Modemoption wären da nicht verkehrt.



rise 2 – resurrection

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Prügelspiel
Hersteller:	Mirage
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch, wenig
Sprachausgabe:	Englisch, leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	gut
Sound:	befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 350 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2

68

ROBOT CITY

Roboter können keine Menschen töten. Das macht Sie zu einem Mordverdächtigen, denn Sie sind einer von zwei Menschen in Robot City.

Amnesie ist schon etwas feines; zumindest für einen Spieleprogrammierer. Der mußte sich durch den Trick »Gedächtnisverlust« nämlich nicht einfallen lassen, wer Sie eigentlich sind. Alles was Sie wissen: Sie sind in einer Rettungskapsel aufgewacht, die in einer seltsamen Stadt gelandet ist. Eine Stadt, die nur von Robotern bevölkert zu sein scheint. Und die Blechbewohner halten Sie für einen Mörder...

Isaac Asimov erdachte in den 50er Jahren die »Gesetze der Robotik«. Ein Roboter kann keinen Menschen verletzen, muß auf dessen Befehle hören und erst in dritter Priorität sein eigenes Leben schützen. Obwohl diese Gesetze wenig Spielraum zu lassen scheinen, gelang es Asimov, mehrere Kurzgeschichten und Romane zu schreiben, die dieses logische System auf den Kopf stellen. In den Achtziger Jahren erschien in den USA eine neue Romanserie, der Asimov nur als Schirmherr beistand: »Robot City« ist eine Stadt von Robotern, die als Ziel hat, Menschen jedwede Arbeit abzunehmen, so daß diese sich auf kreative Leistungen beschränken können.



Eines der mechanischen Puzzles in »Robot City« – verbinden Sie die Drähte korrekt mit dem Modul.

Dr. Poole wurde ermordet – und ein Roboter kann es nicht gewesen sein. Oder vielleicht doch?

Von drei Menschen in Robot City ist einer tot. Weil die Roboter es offensichtlich nicht gewesen sein können, bleiben die beiden Menschen als Tatverdächtige. Sie streifen also durch die High-Tech-Stadt, auf der Suche nach Beweisen für Ihre Unschuld. Die Grafik wird dabei aus der Spieler-Perspektive gezeigt; mit 90 Grad-Drehungen und sprungweisem Nach-Vorne-Gehen bewegen Sie sich wie in einem Rollenspiel der Achtziger Jahre. Neben dem Einsammeln von Gegenständen ist es gerade das Gespräch mit den Robotern, welches Sie hoffentlich auf die Fährte des Mörders lockt. **(bs)**

Beim Wandern durch die Straßen der Stadt treffen Sie auf gesprächige Roboter

boris schneider

Genauso wie der »Film zum Buch« ist ein Spiel zu einem Buch meistens eine Enttäuschung. »Robot City« kann die Erwartungen des »Lesers« jedoch sehr gut erfüllen. Sieht man mal von dem abgegriffenen Amnesie-Trick ab, dann bietet das Spiel sowohl eine interessante Handlung, wie auch eine detailliert ausgearbeitete Welt mit vielen Hintergrundinformationen.

Als Spiel kränkelt Robot City jedoch an diversen Eigenheiten: Die Fortbewegung in der Stadt ist ein reines Ratespiel, da sich keine Karten zeichnen lassen. Sie können lediglich mit der U-Bahn in die Nähe Ihres Ziels fahren und dann suchen, suchen, suchen. Außerdem ist bei aller Handlung das Spiel etwas kurz gekommen; zwar sitzt man lange am PC, aber mehr zum Lesen und Lernen denn zum Lösen. Verführererisch ist die auf der CD gespeicherte Komplettlösung – man sollte sich sehr zurückhalten, hier zu spicken. Denn wer im Sauseschritt zu lösen versucht, der verpaßt den eigentlichen Reiz von Robot City. Hier geht es nicht in erster Linie darum, ein Puzzle aufzulösen, sondern die Welt der Roboter kennenzulernen und sich »unterhalten« zu lassen. Und das schafft die intelligente Roboter-Geschichte besser als die abgegriffenen Storys von »The Dig« und »Mission Critical«.



robot city

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Byron Preiss Multimedia
Ca.-Preis:	DM 100,– (Import)
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch; sehr viel
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Quadraspeed-CD-ROM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 1100 MByte auf 2 CDs
Anzahl Spieler:	1

65

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
3D Atlas - Windows 95	A	89,99
3D Ultra Pinball	A	69,99
3D Lemmings	V	89,99
5th Musketeer	V	69,99
11th Hour	A	89,99
Aces Collection	A	69,99
Across the Rhine (1944)	V	99,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)	V	74,99
AD&D 2: Masterpieces (Al Quadim,Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberanzan)	E	74,99
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Shock	A	84,99*
AH 64 Longbow	V	84,.99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Albion	V	84,99
Alien Odyssey	V	69,99
Aliens	V	69,99
America 1861 - Civil War	V	84,99
Apache Longbow	V	74,99
Arcade America	A	84,99
Arcade Classic	A	69,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Ascendancy	V	84,99
Assault Rigs	A	69,99*
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99
Atari Action Pack Vol. 2	E	54,99
ATF US (X Fighters)	V	84,99*
Beavis & Butthead (WIN 95)	V	74,99
Baryon	A	54,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beasts	A	79,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battles in Time	A	79,99
Battle Isle 3 WIN	V	84,99
Battle Race	A	79,99*
Bazooka Sue	V	84,99*
Berlin Connection	V	99,99*
Bermuda Syndrom	A	84,99
Big Red Racing	V	74,99*
Biing!	V	59,99
Bleifuß	A	54,99
Blind Date WIN	V	59,99*
Bolo	V	54,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Titel		Preis
Braindead 13	V	69,99
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	74,99
Burn Cycle	V	74,99
Burning Steel 4	V	74,99*
Caesar 2	V	79,99
Capitalism	V	79,99
Carrier Strike Forces	V	79,99
Caribbean Disaster	V	84,99
Champion Chip Manger 2	V	89,99
Chewy - Flucht von F5	V	74,99
Chronomaster	A	74,99*
Civ Net	V	89,99
Comanche vs . Werewolf	V	79,99
Combat Classics III	A	69,99
Command:Aces of the Deep	V	79,99
Command & Conquer	V/E	79,99
Command & Conquer Mission Disk	V	34,99
Conquest of the New World	A	89,99*
Conquerer	V	79,99
Cranberries	A	44,99
Crusade	V	84,99
Crusader No Remorse	V	74,99
Cybermage-Darklight Awakening	V	79,99
Cyberia 2	V	89,99*
Cyberspeed (WIN95)	V	74,99*
Daedalus Encounter	V	89,99
Daedalus Encounter WIN 95	V	89,99*
Daggerfall	V	89,99*
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Darker	A	74,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
Das Schwarze Auge 3	V	i.Vorb.
Death Gate	V/E	74,99*
Death Keep WIN 95	E	74,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	V	54,99*
Der Druidenzirkel	V	69,99
Der Planer 2	V	79,99*
Der Reeder	V	79,99
Der Seelenturm	V	74,99
Destruction Derby	V	74,99
Die Akte Marilyn Monroe	A	84,99
Die Fugger	V	i.Vorb.
Die Schlümpfe : Comic Buch	V	54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici	V	84,99*
Dime City	V	79,99
Discworld	V	79,99*
Double Trouble	A	i.Vorb.
Dungeon Keeper (WIN 95)	V	84,99*
Dungeon Master 2	V	89,99
Earth Command	A	74,99*
Earthworm Jim (WIN 95)	V	69,99
Elisabeth 1	V	i.Vorb.
Empire 2	E	69,99
Endorfun	A	64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Extreme Pinball	A	54,99
Fade to Black	V	84,99
Fast Attack	V	69,99
Fatal Racing	A	69,99
Fifa Soccer 96	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS5 Aircraft Coll. 1 oder 2, Preis je	V	49,99
FS 5 Designer 2.0	V	69,99
FS5 European 1	V	54,99
FS5 Flight Shop	A	79,99
FS5 Hawai	E	45,99
FS5 Hong Kong	A	49,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln	A	59,99*
Flugsimulator 5.1	V	114,99
Flying Tigers	A	i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Frankenstein	V	89,99
Freddy Pharkas	A	44,99
Fritz 4	V	139,99
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	V	74,99
Gabriel Knight 2	A	84,99*
Gabriel Knight 2	A	79,99
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	V	84,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	A	i.Vorb.
Hereos of Might & Magic	V	79,99
Hexen	E	69,99
Hugo	V	74,99
Human Recall	V	79,99
Ice & Fire	A	69,99*
Imperium Romanum	V	84,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	A	49,99*
Indy Car 2 - Enhanced Version	A	74,99
In the first Degree	A	79,99
Iron Angel	V	i.Vorb.
Jagged Alliance	V	89,99
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Kid´s Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V	74,99
King´s Quest 7	V	84,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Knight´s Chase (Time Gate)	V	84,99
Knights of Xentar	V	94,99
Krypton Egg	V	44,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Last Dynasty	V	79,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Links 386 Troon North	E	54,99
Lion	V	69,99*
Locus	A	89,99
Lode Runner On-Line	V	79,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	74,99
Mad TV 2	V	79,99*
Magic Carpet II	V	79,99
Magic the Gathering (WIN 95)	V	99,99*
MAXX	?	79,99*
Mechwarrior 2	V	79,99
Mechwarrior 2 Mission & Net	V	44,99
Mega Pack 3 (Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)	A	79,99
Megapack 4 (Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage Warriors, Aegis, Orion Conspiracy)	A	84,99
Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Millenia	V	59,99
Mirage	E	89,99*
Mission Critical	A	74,99
Monopoly	V	64,99
Monsterized	V	i.Vorb.
Mortal Coil	V	64,99
Myst Special Edition	V	69,99
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NBA Live 96	V	79,99
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	V	79,99
Networks	V	84,99
NHL Hockey ´96	V	79,99
Knights of Xentar	V	89,99
One must fall	A	69,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	A	69,99
Paparazzi	E	79,99
Perfect General 2	A	79,99
Petko	V	69,99*
PGA European Tour	V	i.Vorb.
PGA Tour Golf ´96	V	79,99
PGA Tour Golf Data	V	34,99*
Phantasmagoria (7 CD´s)	V	84,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99
Pinball Mania	A	59,99
Pinball Wizard 2000	V	69,99*
Pinball World	A	69,99
Pitfall (Win 95)	V	79,99
Pole Position	V	89,99*
Police Quest 4	V	79,99
Police Quest Collection	A	84,99*
Police Quest SWAT	V	79,99
Pool Champion (WIN 95)	A	69,99
Power, Corruption & Lies (Beneath a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)	A	59,99
Powerhouse	V	64,99
Prince of Persia Collection	A	49,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	79,99*
Pro Pinball - The Web	V	64,99
Prototype	A	79,99
PsiMaster	V	89,99*
Psychic Detective	E	74,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Pyrotechnica	A	54,99
Quest for Fame	Mus	89,99
Q - POP	V	69,99
Quick the thunder rabbit	A	29,99
Radix	A	59,99
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	V	79,99
Ran Trainer 2	V	74,99
Raven Project	V	59,99
RayMan	V	74,99
Realms of Chaos	A	49,99
Rebell Assault 2	A	74,99
Rebell Assault 2	V	84,99*
Red Ghost	V	89,99*
Revolution X	A	89,99*
Riddle of Master Lu	E	74,99
Riddle of Master Lu	V	89,99*
Ring der Nibelungen	V	64,99*
Ripper	V	79,99*
Rivers of Dawn	V	74,99*
Road Warrior	A	59,99
Robinsons Requiem	A	79,99
Scavenger	A	i.Vorb.
Schleichfahrt	V	i.Vorb.
Sea Legends	V	89,99
Sensible Golf	A	64,99
Sensible World of Soccer	A	79,99
Shannara	V	74,99*
Shanghai Great Moments	V	79,99

Der Super-Hit

WING COMMANDER IV
The Price of Freedom
ORIGIN Interactive Movie

WING COMMANDER IV
dt. Version
CD-Rom **DM 99,99**

Titel		Preis
Shellshock	V	74,99*
Sherlock Holmes 2 - Rose Taitoo	V	79,99*
Shivers	A	79,99
Shockwave Assault Win 95	V	79,99
Sid Meier Classics (Colonization, Civilisation, Railroad Tycoon, Pirates Gold)	A	84,99
Silent Hunter	A	74,99*
Silent Steel	V	109,99
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 WIN95	V	94,99
Sim City 2000 Collection (WIN 95) (URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)	V	94,99
Sim Classics 2 -Sim Eart, Sim Farm, A-Train	V	69,99
Sim Isle	V	79,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	V	79,99
Sim Tower	V	79,99
Space Academy	A	i.Vorb.
Space Bucks (WIN95)	V	69,99*
Space Hulk (WIN 95)	E	i.Vorb.
Space Marines	V	79,99
Space Quest 6	V	79,99
Space Quest Collection (1-5)	V	84,99
Star Ranger	V	59,99
Space Ship Warlock	V	i.Vorb.
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rites Enh.	V	89,99
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	V	99,99
Steel Panthers	V	69,99
Stonekeep	A	99,99
Stonekeep	V	99,99*
SU - 27 Sukhoi	A	69,99
Super Karts Plus	A	49,99*
Syndicate 2 - Wars	V	i.Vorb.
Talismann	V	74,99
Teamchef	V	84,99*
TekWar	V	74,99
Tempest 2000	A	64,99
Terminal Velocity	A	79,99
Terminator Future Shock	A	89,99*
TFX EF2000	V	84,99
The Beast Within	?	i.Vorb.
The Chaos Control	V	74,99
The Darkening	V	i.Vorb.
The Dig	E	69,99
The Dig	V	84,99*
The Scroll	V	59,99
Thexder (WIN 95 only)	V	59,99
This Means War	V	84,99*
Thunderhawk 2	A	74,99
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	A	79,99
Tilt	A	54,99
Tiny Troops	A	69,99*
T - MEK	A	79,99*
Top Gun „Fire at Will„	V	104,99*
Torin´s Passage	V	84,99
Total Distortion	E	74,99*
Tower	A	89,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	V	84,99
Trial by Magic	A	i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Trivial Persuit	V	74,99
Tuneland	V	69,99
Turrican 2	V	59,99
UEFA Champion League	A	74,99*
Urmels Filstudio	V	79,99
US Navy Fighter Gold	V	84,99
USS Ticonderoga	A	74,99
USS Ticonderoga (WIN)	A	74,99*
Virtual Karts	V	84,99
Vollgas (Full Throttle)	V	84,99
War College	V	64,99
Warcraft 2	V	79,99
War at Sea	A	54,99
Wargame Bundle (American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords)	E	79,99
Warhammer - Im Schatten	A	69,99*
Warhammer - Gehörnte Ratten	E	69,99
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Warriors	V	79,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A	74,99*
Werewolf vs. Comanche (Update und Netzwerkfähig)	V	79,99
Westwood Compilation (Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	V	74,99
Wetlands	V	64,99
Willi Lemkes Fussballmanager	V	64,99
Wing Armada Windows	A	74,99*
Wing Commander 4	V	99,99
Wipeout	A	89,99
Witchaven	A	79,99
Wolf	V	74,99
Wolf-The Simulation	V	69,99*
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
Worms	V	69,99
Wrath of Earth	A	54,99
WWF Wrestlemania	V	69,99
X - Wing Collection	V	79,99
Z	A	74,99*
Zone Raider	A	69,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

Titel		Preis
7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	24,99
A.Gent	V	29,99
Alien Logic	A	39,99
Alone in the Dark 1	V	34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V	49,99
Alone in the Dark 3	V	74,99
Arcade Pool plus Overdrive	A	35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Bureau 13	V	19,99
Burning Steel 2	V	39,99
Caesar 1	A	24,99
Civilisation	A	39,99
Creature Shock	A	24,99
Dark Sun 2	A	35,99
Dark Universe	V	29,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Dawn Patrol	V	29,99
Day of Tentacle	V	34,99
Der Clou plus Profidisk	V	29,99
Descent	A	39,99
Die Siedler	V	34,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Dreamweb	V	29,99
Dune 2	V	39,99
EA Sports Rugby	E	39,99
Elite 2	A	24,99
Erben der Erde	V	39,99
Extractors	A	59,99
Fritz 3 (Jetzt auf CD !!!)	V	45,99
Gabriel Knight 1	A	24,99*
Gobliins 1 und 2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10 (Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, Mig 29, Kick off 2, First Samurai, Megalomania, Chesspl. 2150, Perfect General)	A	39,99
Hammer of the Gods	V	39,99
Harrier Jump Jet	A	19,99
Hell (Adv. Point)	V	24,99
Hellfire Zone	A	24,99
Historyline 1914-1918 (Classic Line)	V	29,99
Hole in One	A	24,99
Hollywood Pictures	V	29,99
Inca 1	V	24,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	V	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Kyrandia 3	V	24,99*
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99
Made in Germany (Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)	V	59,99
Magic Carpet	V	34,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	V	24,99
Master of Orion	A	39,99
NASCAR Racing	A	29,99*

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Cyberwar	A	39,99
Desert Strike+Jungle Strike	A	24,99
Fifa Int. Soccer 95	V	39,99
Hi Octane	V	39,99
Inferno	V	39,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet+Data Hidden World	V	49,99
Marine Fighters (US Navy F. Data)	V	29,99
NHL 95	A	39,99
Panzer General	A	29,99
Temptation	A	34,99
Wing Commander 3	V	79,99

Angebote, solange Vorrat reicht

Titel		Preis
NHL Hockey 94 (EA Classic)	A	29,99
Noctropolis (EA Classic)	A	29,99
Paws of Fury	A	19,99
PGA Tour Golf Windows	V	29,99
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	29,99
Pirates Gold	A	39,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	29,99
Prince of Persia Collection	A	44,99*
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	39,99
Ravenloft 2	A	49,99
Rebell Assault	V	39,99
Rüsselsheim	V	24,99*
Sci-Fi-Pack	E	24,99
Shadowcaster Classic	A	29,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simulation Compilation (F-14 Fleet Defender, 1942 Pacific Air War, Wings of Glory)	A	54,99
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
Space Quest 4	V	24,99
Sport Compilation (Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)	A	59,99
SSN Seawolf Classic	V	29,99
Star Ball	A	29,99
Star Crusader	V	19,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strategy Compilation (Transport Tycoon, Theme Park)	A	54,99
Strike Commander Classic	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Super Karts	A	24,99*
Syndicate Plus Classic (inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	V	29,99
Task Force 1942	A	19,99
The Hidden Below Jewel Case	V	24,99
Ufo	A	39,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A	29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	A	29,99
Wing Armada EA Classic	A	29,99
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
X - COM (Ufo 2)	V	49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Gravis/Advanced Gravis PC

Artikel	Preis
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	39,99
Gravis Firebird	109,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrasound ACE	169,99
Gravis PnP	249,99
Gravis Pluck´n Play 512 Ram	329,99
Microsoft Sidewinder 3D Pro	109,99
Microsoft Sidewinder + Fury 3	139,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
Flight 2 Control	119,99
Flight Control Pro	219,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
Game Card	49,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99

Creative Labs Soundkarten

Artikel	Preis
SB 16 Value Edition	169,99
SB 32 PnP	309,99
SB AWE 32 PnP	469,99
Wave Blaster 2	289,99
Phone Blaster	649,99*

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

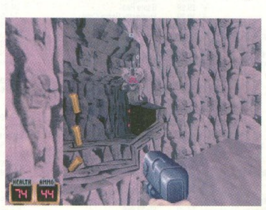
DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE)

Hart, aber herzlich: »Duke Nukem 3D« ballert sich munter durch abwechslungsreiche 3D-Level und sorgt für frischen Wind im Actiongenre.

Mit ausgelutschten Genres und Hintergrundstorys noch etwas sinnvolles anzufangen, ist gar nicht so einfach. Regisseure und Spieledesigner haben das selbe Problem, beide lösen es ähnlich. Fällt einem partout nichts neues ein, nimmt man besagtes Genre am besten gekonnt auf die Schippe und sich selbst nicht so ernst, dann kann gar nichts mehr schiefgehen. Ja, »Duke Nukem 3D« ist ein 3D-Actionspiel. Aber nein, langweilig ist es deswegen noch lange nicht.

Duke Nukem 3D ist das jüngste Kind der Softwareschmiede 3D Realms und die inoffizielle Fortsetzung der zweidimensionalen Jump-and-Runs von Apogee. In einem düsteren, von Aliens besetzten Los Angeles einer nahen Zukunft muß der muskelbepackte Duke den Fremdlingen die Hölle heiß machen. Der Spieler sieht das Geschehen aus der Ich-Perspektive, darf den Kopf heben, über die Schulter blicken und natürlich laufen, springen und kriechen.

Anfangs kann sich Duke nur mit Fußtritten und einer Pistole der Gegner erwehren, die im witzigen Comicstil nett animiert und ordentlich intelligent Jagd auf unseren Helden machen. Schlagkräftige Zusatzwaffen wie eine Pumpgun, ein Maschinengewehr, Bomben und ein Raketenwerfer sorgen aber dafür, daß die Müllabfuhr einiges aufzuräumen hat. Schließlich lassen sich einige der Häuserwände mit Sprengsätzen und Granaten in die Luft jagen und so neue Durchgänge schaffen. In Duke Nukem 3D muß der Spieler nicht nur wachsam durch die lebensfeindliche Umgebung schleichen, sondern Zutrittskarten für verborgene Abschnitte des Levels und Geheimräume mit nützlichen Waffen finden. Einige der sogenannten »Secrets« sind überaus witzig angelegt und gut versteckt, manche lassen sich sogar nur entdecken, wenn man ein gutes Gehör hat und die Geräusche richtig deutet.



Auch unter Wasser wird geschossen; wer zu lange ohne Atemmaske taucht, verliert sein Bildschirmleben (SVGA)



Bei diesem Rätsel müssen Sie die richtige Kombination ausknobeln, bevor die Übermacht der Gegner Sie erreicht (VGA)



Duke Nukem muß sich mit schießwütigen Wildschwein-Polizisten herumplagen (SVGA)

Das Spiel steuert sich dank der relativ umfangreichen Möglichkeiten hervorragend mit der beliebig belegbaren Tastatur oder einer Kombination aus Keyboard und Maus. Joystickspieler sollten einen Steuerknüppel mit programmierbaren Spezialfunktionen besitzen, da sonst eine Hand immer an der Tastatur sein muß. Anstatt immer nur durch dunkle Gänge zu rennen, muß der gute Duke sich in Discos, Gefängnissen, monumentalen Schluchten und sogar unter Wasser mit seinen Widersachern herumschlagen. Während in

florian stangl

Selten hat ein 3D-Actionspiel so viel Spaß gemacht wie Duke Nukem 3D. Grafik und Sound stimmen einfach, sind schön locker und mit reichlich Humor angereichert, ohne lächerlich zu wirken. Dadurch wird auch das eher martialische Geschehen relativiert: Duke Nukem 3D ist kein Abschlacht-Spiel, sondern eine spannende Hatz durch intelligente Level, bei denen man eben auch kräftig ballern darf.

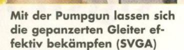
Die vielen Kleinigkeiten wie Fallen, Sicherheits-Kameras, vertrackt zu erreichende Geheimräume, Grafikeffekte wie Erdbeben oder die Aliens in der Peep-Show heben das neueste Werk von 3D Realms deutlich vom üblichen Einerlei ab.

Schon die sechs Level der Shareware-Version beschäftigen Profis einige Zeit, bis alle Details entdeckt sind. Durch die durchgehende Story, welche die einzelnen Welten verbindet, wird der Spieler zusätzlich motiviert, den rettenden Ausgang zu finden.

Duke Nukem 3D ist wie ein guter Actionfilm: Geradlinig, hart und ehrlich – eben unterhaltsam.



Eines der Puzzles: Durch die Kamera sieht Duke diesen Kran, der Fässer transportiert. Möglicherweise trägt er auch Duke eine Etage höher... (SVGA)



Mit der Pumpgun lassen sich die gepanzerten Gleiter effektiv bekämpfen (SVGA)

Die Automap zeigt sogar den entsprechenden Untergrund an, was die Orientierung ungemein erleichtert (SVGA)

den Tanzschuppen grelle Lichteffekte für Abwechslung sorgen, steigen in den feuchten Tiefen sogar akkurate Luftbläschen bei jedem Schuß vom Projektil auf.

Trotz der vier Schwierigkeitsgrade eignet sich Duke Nukem 3D nicht unbedingt für Einsteiger; die Gegner haben es nämlich ganz schön in sich. Die Alien-Polizisten werfen sich beispielsweise auf den Boden, wo sie nicht gut getroffen werden können und nehmen Sie von dort unter Feuer. Dazu kommen wahrhaft hinterlistige Fallen: Wenn Sie im einem bestimmten Level eine Codekarte benutzen, öffnet sich dahinter ein Geheimfach. Während Sie das darin befindliche Etwas noch verdutzt bestaunen, trifft Sie ein Schrumpfstrahl, der Sie auf Daumengröße verkleinert. Dadurch gelangt man zwar in einen geheimen Hohlraum, doch hält die Wirkung nur wenige Sekunden an. Wer in dem engen Gang wieder groß wird, verliert unweigerlich sein Leben. Übrigens: Den Schrumpfstrahl gibt es in der Vollversion auch als Waffe für den Spieler.

Die 3D-Engine unterstützt entgegen der ursprünglichen Planung nur noch die Auflösungen von 320 mal 200 bis 800 mal 600 Pixel; die wenig sinnvolle Darstellung mit 1600 mal 1200 Bildpunkten entfiel. Im Vollbildmodus sollte mit der höchsten Detailstufe unter Super VGA schon ein Pentium 100 unter der Haube tuckern, mit VGA tut es auch ein DX2-66. Der Sound läßt ebenfalls nichts anbrennen und unterstützt die Atmosphäre mit düsteren Klängen. Neben witzigen und informativen Geräuscheffekten meldet sich gelegentlich auch Duke persönlich zu Wort, wenn ihm eine neue Waffe gefällt (»Who wants some?«) oder er sein Bildschirmleben verliert. **(fs)**

DUKE-NUKEM-VOLLVERSION

Warum wir die Shareware-Version von Duke Nukem 3D testen, hat zwei Gründe: Zum einen müssen Sie beim deutschen Vertrieb CDV auch etwa DM 20,- bezahlen, falls Sie die CD mit der Abspeck-Fassung kaufen. Zum anderen wird die Vollversion nicht vor Mitte April erhältlich sein; selbst die Shareware erreichte uns in einer testbaren Fassung erst haarscharf vor Redaktionsschluß. Die Unterschiede zur Vollversion halten sich bis auf drei weitere Waffen, zahlreiche neue Levels und einen hervorragenden Leveleditor auch in Grenzen, so daß Sie sich mit der Shareware einen hervorragenden Eindruck verschaffen können.



im wettbewerb

Wenig Primborium, dafür ein hervorragend funktionierendes Spielprinzip heben Duke Nukem 3D von der Konkurrenz ab. Origins Cybermage ist komplexer, aber auch nicht so geradlinig wie der 3D-Realms-Sproß. Mit Terminator: Future Shock hat Bethesda ein heißes Eisen im 3D-Feuer, das grafisch etwas altbacken wirkt. Witchaven und Hexen sind zwei Fantasy-Alternativen mit kleinen spielerischen Schwächen, aber witzigen Mehrspieler-Modi.

DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE)	**86**
Cybermage	84
Terminator: Future Shock	78
Witchaven	74
Hexen	73



duke nukem 3D [shareware]

320 x 200 Pixel, 640 x 480 Pixel, 800 x 600 Pixel, Hi-/Truecolor, S'Blaster Mono, S'Blaster Stereo, General MIDI, Gravis Ultrasound, CD-Audio, AWE 32

Spiele-Typ:	3D-Action
Hersteller:	3D Realms/CDV
Ca.-Preis:	DM 20,- (Shareware)
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (120 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 12 MByte
CD-Belegung:	ca. –
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem, Nullmodem), 4 (Netzwerk)

86

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

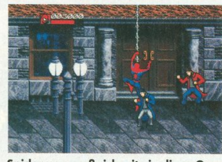
Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch





SEPARATION ANXIETY



Spiderman muß sich mit pixeligen Gegnern herumschlagen

Spiderman und sein Erzfeind Venom müssen sich überwinden, zusammen die Welt zu retten, vom Spieler wird erwartet, daß er sich vor den Monitor quält. Stellen in den Superhelden-Comics von Marvel noch Gangster und mutierte Erzbösewichte die Wurzel allen Übels dar, sind es in Acclaims »Seperation Anxiety« die dröselige Grafik und eine katastrophale Steuerung.

Ein oder zwei Spieler schnappen sich den rot-blauen Spinnenmensch oder seinen einstigen Widersacher mit dem dunkelblauen Teint und verteilen kräftig Hiebe auf Schurken oder andere Wunderwesen. Dank diverser Bonusobjekte dürfen Sie auf Unterstützung von Captain America oder drei seiner Super-Kumpels hoffen. Alle paar Raufereien gibt es ein Paßwort, um beim nächsten Mal an selbiger Stelle weiter zu prügeln, wenn das jemand unbedingt wollen sollte. **(fs)**

florian stangl

Gähn! Da helfen alle Superkräfte nix, Spiderman und Co. sind Schlaftabletten allererster Güte. Grafisch tut sich gar nichts, der Sound glänzt durch Zurückhaltung und die einfältigen Angriffsmuster der Gegner würden auch meine ungeübte Oma nicht in Verlegenheit bringen. Einzig der unfaire Schwierigkeitsgrad und die dämliche Steuerung sorgen dafür, daß man schnell hängenbleibt. Die Motivation, sich durchzubeißen, ist aber auch denkbar gering – schließlich läßt sich im Handbuch bequem nachlesen, was noch langweiliges passiert.

separation anxiety

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Acclaim
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (gleichzeitig)

19

ENTOMBED



Die deutsche Übersetzung von Entombed ist gut gelungen

Bei Ausgrabungen in der Gegend von Tarsus, irgendwo in der Türkei, findet ein Archäologe ein seltsames Artefakt. Als er den Staub wegwischt, macht es »Klick« und der Boden gibt unter seinen Füßen nach. Willkommen in der Eingangshalle von »Entombed«, einem seltsamen System aus Räumen, das von einer hochentwickelten Kultur angelegt wurde, die nicht von unserem Planeten zu stammen scheint.

Schon Anfang 1995 erschien Entombed als Spiel für Microsoft Windows. Das australische Programm wurde zwar durch eine Shareware-Version beworben, war in Deutschland aber kaum zu kriegen. Jetzt endlich ist es als CD-ROM in deutscher Übersetzung erhältlich. Entombed ist fast wie eine Sparversion von »7th Guest« – ohne die lästigen Videos und dafür mit kniffligeren Rätseln. Außerdem können Sie eine Handvoll Gegenstände finden und einstecken, die zur Lösung späterer Puzzles notwendig sind. **(bs)**

boris schneider

Heute noch 89 Mark für Entombed verlangen zu wollen, das technisch mehr als ein Jahr auf dem Buckel hat, ist zumindest gewagt. Das Puzzledesign ist zwar ziemlich intelligent, manchmal aber auch tierisch nervend. Hat man einmal kapiert wie das Licht angeht und die Fallen entschärft werden, muß man Raum um Raum immer dieselben Klickereien durchstehen. Warum man nun unbedingt mit Bildschirmleben arbeiten muß, wenn das Programm eh eine Speicherfunktion hat, ist mir einfach nicht klar. Trotzdem: Dieser Beinahe-Oldie macht Puzzlespielern sicher mehr Spaß als 11th Hour.



entombed

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	JEC/Chaos Concepts
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 125 MByte + CD-Audiotracks
Anzahl Spieler:	1

62

RING DER NIBELUNGEN

Dieselbe Spielidee zwei verschiedenen Firmen zu verkaufen, zeugt von Geschäftssinn. Nach Domarks »Lords of Midnight 3« veröffentlicht Psygnosis ein sehr ähnliches Produkt.



Siegmund sucht ein Haus heim – in der hohen Detailstufe!

Mike Singleton machte sich in C64-Zeiten mit »Lords of Midnight« einen Namen. In jenem Mix aus Rollenspiel und Strategie kämpften mutige Helden nebst Soldaten gegen finstere Mächte. Vor einiger Zeit erschien der dritte Teil dieser Serie, der sowohl technisch wie spielerisch enttäuschte. Parallel arbeitete Singleton an »Ring Cycle«, welches auf demselben Grafik- und Spielsystem aufbaut, ohne das Anwerben von Verbündeten zu übernehmen. Die deutsche Version heißt zwar »Ring der Nibelungen«, hat aber weder mit der tragischen Nibelungensage, noch der Wagner-Interpretation sonderlich viel gemein. Das könnte man künstlerische Freiheit nennen, oder auch Etikettenschwindel.

Die Höhlensysteme sind groß, langweilig und häßlich

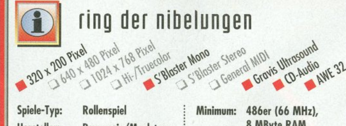
Sie spielen den Helden Siegmund, der nach Runen sucht, auf der Suche nach Info-Hinkelsteinen ist, nach Metflaschen Ausschau hält und neun Objekte aufspüren muß. Sie sehen schon: viel Sucherei fürs Geld. Der Nadel-im-Heuhaufen-Aspekt wird dadurch verstärkt, daß man durch grob gezeichnete, dafür aber riesengroße 3D-Landschaften, Höhlensysteme und Häuser irrt. Vollkommen unmotiviert laufen Menschen und Zwerge herum, die als Informanten gedacht sind, oft aber nur sinnschwere Kommentare wie »Dabei kann ich Dir nicht helfen!« äußern. Gespräche werden durch Anklicken von Runen geführt, wobei sich weder Ihr Held noch sein Gegenüber die Mühe machen, die Lippen zu bewegen. Garstigen Phantomen und anderen Unholden begegnet man mit Flammenbällen.

Zwecks Anpassung an Ihren Rechner läßt sich der Bildschirm verkleinern sowie zwischen zwei Detailmodi umschalten: Die Bodentexturen bestehen dann nicht mehr aus eckigen Pixelbrocken, sondern aus verwaschenen Pixelbrocken. Im Test war das Programm mit zwei original SB16-Soundkarten nicht zum Laufen zu bringen. **(la)**

jörg langer

Mr. Singleton muß drei Dinge lernen. Erstens: Bei häßlicher Grafik kommt keine Motivation auf. Zweitens: Eine riesige Welt, in der nichts passiert, ist öde. Drittens: Funktioniert ein Spielkonzept nicht, sollte man es nicht immer wieder aufwärmen.
In dem traurigen Wanderburschen-Massaker stecken mehr Mängel, als die miserable technische Gestaltung vermuten läßt. Dank mieser Maussteuerung führt jedes Zittern der Hand zu Schlingermanövern. Unser Held darf nur Gesprächsthemen anschneiden, zu denen er eine Rune hat – anfangs weiß er nicht einmal seinen Namen. Die einzelnen Aussagen kann man nicht wegklicken, sondern muß tapfer die Pausen ertragen. Im Inventar wird nie mehr als ein Gegenstand gleichzeitig gezeigt. Schwertkämpfe gibt es nur im Zuge von Gesprächen, ansonsten wirft man mit Feuerbällen um sich. Extras liegen halb in Hauswänden begraben, Pflanzen schweben an Abhängen in der Luft. Die Texturen scheinen von farbenblinden Dilettanten erstellt worden zu sein. Im Freien geht in der hohen Detailstufe selbst ein Pentium 90 in die Knie, während man in Häusern rasant von einer Wand in die nächste knallt. Und so weiter...
Müßte sich der Nibelungen-Siegfried zwischen dem Speer Hagens von Tronje und diesem Machwerk entscheiden, würde er sich deprimiert eine Zielmarkierung auf den Rücken malen.

ring der nibelungen



Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Psygnosis/Maelstrom
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Mangelhaft
Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Ausreichend

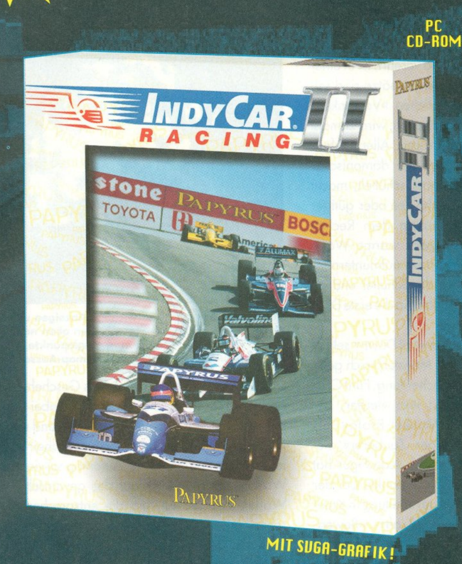
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (100 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 18 MByte
CD-Belegung:	ca. 26 MByte plus 14 Audiotracks
Anzahl Spieler:	1

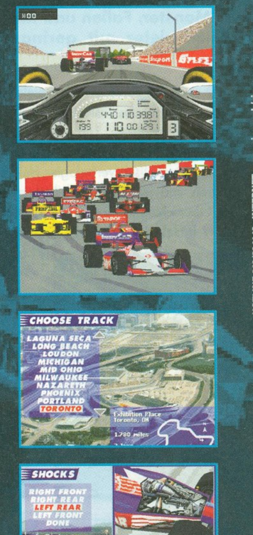
29

„INDYCAR RACING II PLATZT IN DIE FLUT VON RENNSPIELEN WIE DER NEUE FERRARI IN EIN FAHRRADGESCHÄFT."
86%, PC PLAYER 1/96

„EINFACH BRILLANT. VOR ALLEM IN PUNCTO GRAFIK-DETAIL UND GESCHWINDIGKEIT HAT INDYCAR RACING II SO ZUGELEGT, DASS ES MEINER ANSICHT NACH DIE SPITZENPOSITION UNTER DEN RENNSIMULATOREN VERDIENT."
87%, POWERPLAY 1/96

PC
CD-ROM





HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

Jetzt im Handel!

MIT SVGA-GRAFIK!

LASSEN SIE DOCH MAL WIEDER ORDENTLICH EINEN FAHREN.

Ihr Atem stockt. Ihr Fuß zuckt nervös. Die Ampel schaltet auf Grün. Und ab. Steuern Sie Ihren PS-strotzenden Indy-Boliden gegen Uhr und Konkurrenz über 15 Original-Kurse. Doch Vorsicht: Ohne die richtige Abstimmung des Öldrucks, der Reifen und der Spoiler läuft nix. Gar nix. Für gefühlsechte Renn-Action sorgen zudem die SVGA-Grafik und der digitale Stereo-Sound, der Ihr Trommelfell foltert. Falls Ihnen das zuviel des Guten ist, machen Sie doch Bläschen in der Badewanne, Sie Quietscheentchen.





ANVIL OF DAWN

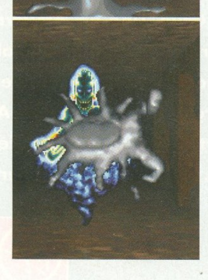
Im Keller stirbt man schneller: Sympathisch altmodische Dungeon-Labyrinthe voller Monster, Fallen und Rätsel warten auf Rollenspieler mit geringem Innovations-Bedürfnis.

Auch wer Fantasy-Rollenspiele liebt und verehrt, ist in einer Hinsicht desillusioniert: Innovative Storyansätze sind selten zu erwarten. Um in die Genre-üblichen »Verwinkelte Gewölbe voller Monster«-Gefilde überzuleiten, wird zumeist ein idealistisch veranlagter Held auserkoren. Allen Gefahren und jeglichem Unbill trotzend, das ein dämonischer Oberschlunz locker aus dem Kuttenärmel schüttelt, macht sich Held Junior auf die Socken. Liebliche Fee oder gütiger Regent säuseln dem Recken noch ein paar warme Worte nach, dann ein aufmunternder Klaps auf die Schulter und ab mit dem Buben in die erste Dunkelkammer.

Wer in »Anvil of Dawn« selbstlos auf die Monsterpirsch geht, ist Ihre Entscheidung. Fünf Charaktertypen von »feister, behaarter Muskel-Prolo« bis »feingeistiger Zauberer« stehen zur Wahl. Jede Figur hat andere Schwerpunkte bei der Talentpunkteverteilung in Kategorien wie »Kraft«, »Beweglichkeit« oder »Magie«. Sie können diese Schwerpunkte durch rasche Mausklicks ebenso verändern wie den Heldennamen.

Der Einstieg ins eigentliche Spiel läßt spontan Erinnerungen an frühere Westwood-Produktionen wie »Eye of the Beholder« und »Lands of Lore« aufkommen. Allerdings stammt Anvil of Dawn vom Programmierteam Dreamforge, das einst für SSI AD&D-Spiele wie »Ravenloft« ablieferte. Vom nie richtig überzeugenden Voll-3D mit stufenlosen Zooms haben





Jeder der 24 Zaubersprüche entfaltet seine Wirkung mit einer hübschen Animation. Hier landet die magische Faust einen satten Treffer.



Am rechten Bildrand sind wichtige Anzeigen untergebracht, die sich auch ausblenden lassen. Von oben nach unten: Charakter-Portrait, Lebens- und Magiepunkte, Bewaffnung, Zauberspruch-Icons sowie ein Automap-Ausschnitt.

sich die Jungs verabschiedet: Das Geschehen wird jetzt perspektivisch aus Heldensicht gezeigt; dabei bewegt man sich ruckartig Feld für Feld voran. Am Bildrand stets sichtbar sind Informationen über Charakter-Gesundheit und Magiepunktekonto, ein Ausschnitt der Automap sowie die Sprüche und Waffen. Ein Mausklick auf das gewünschte Zauber- oder Waffen-Icon genügt, um die entsprechende Aktion blitzschnell auszulösen. Ähnlich intuitiv setzen Sie gehortete Objekte aus dem Inventar ein – vom magischen Gegenstand über die obligatorischen Schlüssel bis hin zu Felsen, um Steinplatten zu beschweren. Auch herumschubsbare Riesenblöcke lassen sich als »Briefbeschwerer« nutzen.

So groß und verwinkelt die 17 Spielbereiche auch sind, geht die Übersicht selten verloren. Dafür sorgt zum einen die Au-



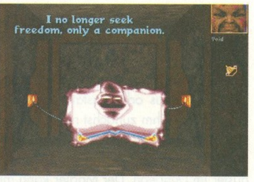
im wettbewerb

ANVIL OF DAWN	78
Dungeon Master 2	77
Entomorph	76
Stonekeep	75
Der Druidenzirkel	68

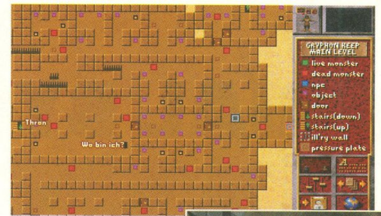
Überraschung: Kein anderes Fantasy-Rollenspiel hat in letzter Zeit eine so hohe Wertung kassiert wie Anvil of Dawn. Die »still & heimlich«-Koproduktion von Dreamforge und New World bietet nichts Revolutionäres, aber eine leicht verdauliche Mischung bewährter RPG-Tugenden. Action-Adventure und Rollenspiel kombinierte SSI jüngst beim kurzweiligen Krabbeltier-Drama Entomorph. Auch der Druidenzirkel vermischt Adventure-Ansätzen mit Rollenspiel light. Das einfallsreiche Dungeon Master 2 liegt trotz technischer Betagtheit immer noch gut im Rennen. Interplays Stonekeep ist anfangs arg frustrierend, bietet auf Dauer aber eine recht gehaltvolle Mischung aus Monsterplätten und Rätsellösen.



Klicken Sie mit einem Gegenstand auf das Auge, erscheint eine Kurzbeschreibung



Nicht jede Zufallsbekanntschaft ist gefährlich. Kommt es zu einem Gespräch, gehen Sie am besten alle Themen der Reihe nach durch.



Die riesigen Dungeons lassen sich mit der luxuriösen Automap einigermaßen überblicken

tomap, auf der das Programm selbständig Details wie Monster, Türen oder Objekte vermerkt. Durch Anklicken ruft man eine bildschirmfüllende Ansicht des Kartenwerks auf den Monitor, die sich munter beschriften läßt. Auch die Missionsstruktur ist spielerfreundlich: Für jedes Dungeon gibt es ein relativ klar definiertes Etappenziel; Wirrungen der Marke »Wo muß ich als nächstes hin?« halten sich in Grenzen. Und im Gegensatz zu »Stonekeep« gestaltet sich der Einstieg relativ sanft und komfortabel. Zwei von insgesamt 24 Zaubersprüchen bekommen wir anfangs mit auf den Weg gegeben; außerdem spendiert der nette Burgschmied eine Waffe nach Wahl. Das erste Dungeon führt in die kniffligen Schalter-, Schieb- und Klick-Puzzles ein und bietet dabei Anfangs-Prügelknaben in gemäßigter Anzahl.

Im Spielverlauf bleibt Ihr Held einsam und allein. Dafür wird der Single-Charakter recht detailliert ausgearbeitet. Stetes Einsetzen bestimmter Waffen- oder Magietypen läßt Sie allmählich die zehn Fertigkeitsstufen in den jeweiligen Disziplinen erklimmen. Gelegentlich dürfen weitere Talentpunkte beliebig verteilt werden; Rüstungen, neue Waffen und Zauberschnickschnack powern Klein-Siegfried zusätzlich auf.

Wer den bösen »Warlord« weniger fürchtet als die Englischmengen bei Bildschirmtexten und Sprachausgaben, der übe sich noch ein wenig in Geduld. Softgold arbeitet an einer komplett deutschen Version und bietet indes die US-Fassung mit gebührenpflichtiger Upgrade-Möglichkeit an.

(hl)

Das Heldenleben besteht nicht aus Monstermeucheln: Wir müssen auch fleißig Blöcke schubsen, Platten beschweren, Schalter suchen und Kisten plündern.

heinrich lenhardt

Das Rad erfindet man heutzutage ebenso wenig neu wie den Alltag im Rollenspiel-Dungeon. Daß es für Anvil of Dawn keinen Originalitäts-Nobelpreis geben wird, kann ich prima verschmerzen. Die Designer haben geschickt die besten Elemente aus Beholder, Dungeon Master & Co. rausgefiltert und sich bei der Ausstaffierung der mächtig großen Dungeons Mühe gegeben.

Das Resultat macht einfach Spaß: Klar vorgegebene Missionen, elegante Bedienung, prima Automapping und eine herausfordernde, aber faire Mischung aus Puzzles und Kämpferei bescheren ein altmodisches Vergnügen. Nur die mitunter arg ausladenden Dungeon-Weiten sorgen für unnötige Routine-Durchhänger und dezenten Rumlatsch-Frust.

Dreamforge hat aus den Design-Schnitzern seiner früherer SSI-Werke gelernt und liefert mit Anvil of Dawn ein echtes Wohlfühl-Rollenspiel ab. Auf technischen Flitter ist man nicht angewiesen: Auch ohne Super VGA kommen die schön animierten Monsterattacken und Zauberspruch-Effekte gut rüber.

Auch wenn spielerisch auf Dauer nichts Neues passiert, kann Anvil of Dawn gefallen. Wechselnde Dungeon-Grafiken und Monster sowie die fortlaufende Story motivieren alle ambitionierten Schwertschwinger und Schalterdrücker bis zum letzten Gefecht.



anvil of dawn

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

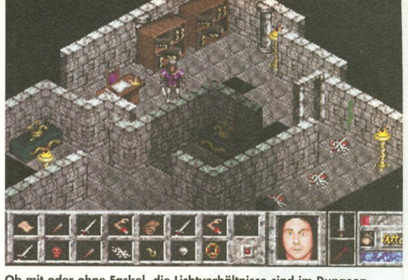
Festplattenplatz: ca. 3 oder 30 MByte

CD-Belegung: ca. 530 MByte

Anzahl Spieler: 1

78

TRIAL BY MAGIC

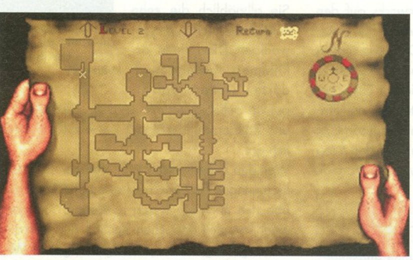


Ob mit oder ohne Fackel, die Lichtverhältnisse sind im Dungeon recht wechselhaft

Wenn Sie Stonekeep durchgespielt haben und auf Lands of Lore 2 warten, bietet sich Trial by Magic als Pausensnack an. Doch der ist nicht unbedingt zum Reinbeißen.

Was macht ein Zaubermeister, wenn ihm langweilig ist? Richtig, er denkt sich neue magische Sprüche aus. Und weil wir es hier mit einem ganz durchtriebenen Vertreter dieser Zunft zu tun haben, hat er gleich über zwei Dutzend Levels voller Magie zusammengestellt. Dem Helden, der dort sämtliche Prüfungen übersteht, verspricht Meister Alaric ein rundes Sümmchen.

Daß der Spieler sich der Prüfung stellt, ist Ehrensache. Ob er als Kämpfer oder Magier antritt, muß er gleich zu Anfang entscheiden. Im Anschluß daran werden die Charakterwerte ausgewürfelt und eines von vier Männer-Porträts ausgewählt. Via Teleport landet der Solokämpfer im Dungeon, wo er sich aus der Vogelperspektive gesehen Ihrer Obhut anvertraut. Per Maus oder Tastatur gesteuert, erkundet er die Levels, wobei ihm zunächst nichts spektakuläres abverlangt wird. Neben allen wichtigen Schlüsseln sollten vor allem Kämpfer auch Fackeln finden, sonst wird's zunächst recht duster im Dungeon. Der Magier kann mittels Zauberspruch Licht produzieren, genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt. Zum Zaubern muß er erst Runen finden, je drei davon richtig kombinieren und den Spruch lernen. Beim Aufnehmen von Objekten sollte man allerdings äußerst wählerisch sein, da sie sich nicht mehr so leicht ablegen lassen und dann womöglich Platz für wichtigeres fehlt. Dazu gehört beispielsweise Nahrung, denn irgendwann hungert selbst der Tapferste. Auch herumwuselnde Monster bedrohen in Echtzeitkämpfen den Energiebalken und nach Keilereien sollte der Held daher etwas ruhen. Beim Magier erneuert sich dabei zusätzlich der Manabalken. Ist ein Level geschafft, folgt eine kurze Zwischensequenz. Ein Cut-Scene-Player ermöglicht ihren Wiederaufruf. Das Spiel ist jederzeit speicherbar. **(ms)**



Hier ein komplettes Level auf der Automap, in der man sich weder fortbewegen, noch etwas eintragen kann

monika stoschek

Das Fehlen einer Party hätte ich ja noch verschmerzt, aber nur zwei Klassen zur Auswahl sind sehr wenig. Weder als Kleriker, noch als Dieb darf ich antreten und als Magier muß ich mich auch noch mit einem absolut umständlichen Magiesystem samt Runenzauber herumschlagen. Selbst der bravste Magier kämpft da lieber mit dem Schwert, immer vorausgesetzt, er kann sich zum Kampf schnell genug positionieren. Das ist bei der recht hakeligen Steuerung gar nicht so einfach. Mit Pech bleibt man zu lange in einer Ecke hängen, oder durchschreitet eine Tür erst nach mehrmaligem Versuch. Die 25 Levels in altmodischer Iso-Standardgrafik sind mir zu klein und die 30 verschiedenen Monster vermögen die schlichte Ausstattung kaum aufzupeppen. Irgendwie wird man den Eindruck nicht los, das Spiel sei ursprünglich für den Amiga geplant gewesen. Die Super-VGA-Fassung mit unüblichen 640X400 Pixeln kann nicht von jeder Grafikkarte dargestellt werden und ändert ebensowenig am kargen Gesamteindruck, wie die teils müde Sprachausgabe und mittelmäßige Musik.



trial by magic

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Merit Studios
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; einfach
Anspruch:	Für Anfänger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (25 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486 (50 MHz), 4 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 76 MByte

Anzahl Spieler: 1

41

DER SEELENTURM

Langweilige Spiele gibt es genug. Wenn dann auch noch die Technik nicht stimmt, sackt die PC-Player-Wertung ins Bodenlose.

Amiga und die Folgen: Das Action-Adventure »Der Seelenturm« stammt ursprünglich vom Super-Computer der Achtziger und wurde vor kurzem auch für den PC umgesetzt. Kurzer Abriß der Story: Bewußter Turm verbreitet seit einiger Zeit Angst und Schrecken im umgebenden Land. Der furchtlose Kämpfer Treeac macht sich deshalb auf, um mit denen im Turm lebenden Monstern und bösen Geister abzurechnen.

Aufgabe des Spielers ist es, durch die sieben Stockwerke des Turms zu toben und die darin herumwuselnden Monster gehörig zu verprügeln. Die Grafik präsentiert sich im Isometrie-Stil; die Szene wird also immer von schräg oben betrachtet. Die bei solchen Spielen übliche knifflige Steuerung (»Geht die Spielfigur nun nach links oben oder rechts oben, wenn ich den Joystick nach vorne drücke?«) versuchten die Entwickler mit einem »Virtuellen Joystick« in den Griff zu bekommen. Auf dem Schirm bewegt der Spieler per Maus oder Tastatur eine Kugel. Wie der Esel hinter der Mohrrübe läuft der Kämpfer der Kugel hinterher. Eine einfache, direkte Tastatursteuerung, ohne die Kugel, gibt es leider nicht.

In den Räumen erwarten den Kämpfer zuerst einmal Monster, die er mit entschlossenem Druck auf die Maustaste angreift. Zum anderen stehen Kisten, Vasen und Urnen herum, die Lebensmittel, Tränke, Kräuter und magische Gegenstände enthalten. Mit den Tränken und den Essensrationen kann der Kämpfer seine Wunden kurieren. Die Kräuter benötigt er für seinen Alchemie-Kasten, mit denen er neue Tränke und Zaubersprüche herstellt. Letztere stehen in vier Sorten zur Verfügung: Angreifen, Verteidigen, Verwandeln und Manipulieren von Gegenständen.

Trotz netter Ansätze und großen Umfangs stolpert der Spieler beim »Seelenturm« von einer Design-Falle in die nächste. Der Spielspaß bleibt aus.

Speichern darf der Spieler nur, wenn er wertvolle Ausrüstungsgegenstände opfert

Fehlt mal der passende Schlüssel für eine Truhe oder eine Tür, stehen dem Spieler vier Dietriche zur Verfügung. Einer dieser vier paßt auf jeden Fall; die Frage ist nur, wie lange der Spieler mit Maus herumrührt. Andere Türen sind durch Schließmechanismen blockiert. Diese muß der Kämpfer in der richtigen Reihenfolge betätigen.

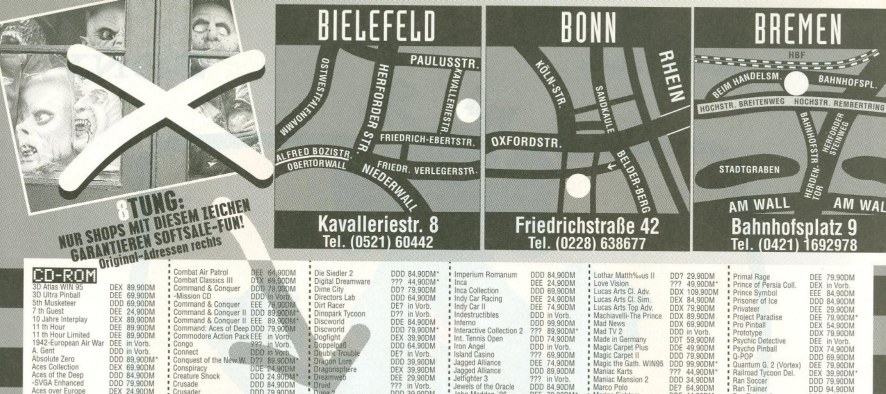
Ärgerlicherweise speichert das Programm nur dann einen Spielstand, wenn der Spieler mitgeschlepptes Zeugs einem »Speichermonster« in den Rachen wirft. Die Gegenstände verschwinden dann auf Nimmerwiedersehen. Wer sein schwer erkämpftes Kleinod nicht hergeben will, der darf auch nicht speichern. Wunder der Programmierkunst: Für das Laden eines Spielstandes muß man nichts zahlen. **(hf)**

henrik fisch

Und wieder ein paar Beispiel aus dem allseits beliebten Lehrbuch »100 Tips, wie Sie ein Computerspiel verkorksen«. Kostprobe: Wenn das Spiel beim Start keine Maus findet, hängt es sich sofort auf; ein Audio-Track auf der CD spielt noch kurz in das nächste Stück hinein; die Figur läuft in einem Level in den leeren Raum oder sie bleibt einfach stehen, obwohl weit und breit kein Hindernis in Sicht ist und speichern darf ich nur, wenn ich genug Bares oder andere vermeintlich unwichtige Gegenstände zur Hand habe. Wenn ich trotz dieser Schlampereien beide Augen zudrücke, bleibt das wahnsinnig erfrischende Spielprinzip »verhaue jeden und sammle alles« übrig. Da helfen auch die Micro-Miniatur-Rätsel mit den Schließmechanismen und den Dietrichen nichts.

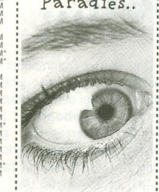
Da ich trotzdem noch weiterspiele, gibt mir der Programmierer hartnäckig mit der Steuerung den Rest. Denn bei Monster-Attacken oder plötzlich auftauchenden Flammenschweifen habe ich keine Chance, schnell und präzise zu reagieren. Der Hersteller hat nach eigenen Angaben ein Update in der Mache, das die Fehler teilweise behebt. Die Käufer der jetzigen Version schauen aber erst einmal in die Röhre. Fazit: Frust ohne Ende.





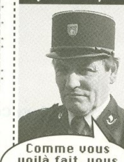
SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG

Herzlich willkommen im Fungame-Paradies..

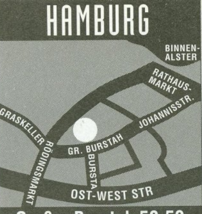


...mit über → 957 Angeboten für unbändige Spiel-Freude!

CD-ROM		
3D Atlas WIN 95	DEX	89,90DM
3D Ultra Pinball	DEE	69,90DM
5th Musketeer	DDD	69,90DM
7 th Guest	DEE	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM
11 th Hour Limited	DEE	89,90DM
1942-European Air War	DEE	in Vorb.
A. Gent	DDD	in Vorb.
Absolute Zero	DDD	89,90DM*
Aces Collection	DEX	69,90DM
Aces of the Deep	DDD	84,90DM
-SVGA Enhanced	DDD	79,90DM
Aces over Europe	DEX	24,90DM
Aces over Mountains	???	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Pack	EEX	19,90DM*
Action Soccer	DDD	74,90DM
AD & D 2: Masterpieces	EET	79,90DM
Addams Family Pinball	???	74,90DM*
Adv. Tactical Fighters	???	in Vorb.
Aftershock	DE?	in Vorb.
Agile Warrior: F111X	D??	in Vorb.
AH 640 Longbow	DDD	84,90DM*
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Power	DDD	74,90DM
Air Superiority	D??	in Vorb.
Albion	DDD	84,90DM*
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alien Odyssey	DEE	69,90DM
Alien Trilogy	???	in Vorb.
Alien Virus	DDD	84,90DM*
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Aliens	DDD	74,90DM
Allied General WIN	DEE	74,90DM
Allied General WIN	DDD	in Vorb.
Alone in the Dark	DDD	29,90DM*
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84,90DM
Amerika 1861-1865	DDX	84,90DM
Anvil of Dawn	DDD	in Vorb.
Anvil of Dawn	EEE	74,90DM
Apache Longbow	DDD	74,90DM
Arcade Classic	???	69,90DM*
Arcade Pool+Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebrook	DDD	74,90DM
Are you afraid of the D.	DEE	64,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84,90DM
Around Hollywood	DDD	39,90DM
Ascendancy	DDD	84,90DM
Assault Riggs	DEE	69,90DM*
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM
Atari 2600 Action Pack 2	EEE	54,90DM
Atlas	DDX	49,90DM
ATF US (X-Fighters)	DDD	84,90DM*
Award Winners Plat.	DTX	69,90DM
Awful Green Things	DEE	in Vorb.
Aztec: Empire of Blood	???	in Vorb.
B-17 Flying Fortress	DEX	39,90DM
Baryon	DEX	59,90DM
Batman Forever	DEE	in Vorb.
Battle Beast	DEE	79,90DM
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	84,90DM
Battle Race	DEE	79,90DM*
Battlecruiser 3000AD	DDD	64,90DM*
Bazooka Sue	DDD	in Vorb.
Beavis and Butthead	???	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Berlin Connection	DDD	99,90DM*
Bermuda Syndom	DDD	84,90DM
Bernhard Langer Golf	DDD	in Vorb.
Big Red Racing	???	in Vorb.
Biing	DDD	69,90DM
Bioforge	DDD	69,90DM
Bitmap Brothers Comp.	DEX	59,90DM
Bleifuss	DDD	54,90DM
Blind Date WIN	DDD	in Vorb.
Bob Dylan Highway 61	EEE	84,90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb.
Braindead 13	DEE	in Vorb.
Brett Hull Hockey	DEE	79,90DM
Bricks, Blocks & Clocks	DEX	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Hattrick	DDX	79,90DM
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Bureau 13	DEE	39,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.
Burried in Time	DDD	74,90DM
Burn: Cycle	DDD	74,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	49,90DM
Burning Steel 4	DDD	in Vorb.
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caesar	???	24,90DM
Caesar 2	DDD	79,90DM
Capitalism	DTX	79,90DM
Carriers at War Complete	EEE	in Vorb.
Carrier Strike Force	DDE	79,90DM
Caribbean Disaster	DDD	84,90DM
Celebrity Poker WIN	DEE	in Vorb.
Championship Man. 2	DDD	89,90DM
Chaos Control	DDD	74,90DM
Chaos Engine	DEE	in Vorb.
Chewy-Flucht von F5	DDD	74,90DM
Chronicles of the Sword	???	in Vorb.
Chronomaster	DEE	74,90DM*
Cinemania `96	EEE	69,90DM
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2000	DDD	in Vorb.
CivNet (WIN)	DD?	89,90DM
Clayfighter 2	EEE	79,90DM*
Clearing House	DDX	69,90DM
Coktel Kit 4-7	DDD	69,90DM
Coktel Kit 8-12	DDD	69,90DM
Comanche Comp.	DDE	64,90DM
Comanche vs. Werewolf	DDD	79,90DM
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.
Command & Conquer	EEE	79,90DM
Command & Conquer II	DDD	89,90DM*
Command & Conquer II	EEE	89,90DM*
Command: Aces of Deep	DDD	79,90DM
Commodore Action Pack	EEE	in Vorb.
Congo	???	in Vorb.
Connect	DDD	in Vorb.
Conquest of the New W.	D??	89,90DM*
Conspiracy	DDE	24,90DM
Creature Shock	DDD	24,90DM*
Crusade	DDD	84,90DM
Crusader	DDD	79,90DM
Cyberbikes	D??	in Vorb.
Cyberia	DDD	79,90DM
Cyberia 2	DDD	89,90DM*
Cyber Judas	DEE	in Vorb.
Cybermage	DDD	79,90DM
Cyberspeed (WIN95)	DDD	74,90DM*
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	in Vorb.
Cyberwar	DDD	99,90DM
Daedalus Encounter	DDD	89,90DM
-WIN95	DDD	89,90DM*
Daggerfall	???	89,90DM*
Damnesia	DE?	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DE?	74,90DM*
Darker	DE?	79,90DM
Dark Sun II	DEE	39,90DM
Dark Universe	DDX	29,90DM
Das Amt	DDX	94,90DM
Das Hexagon-Kartell	DDD	in Vorb.
Das schwarze Auge	DDX	44,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 3	DDD	in Vorb.
Das TV-Karriere-Spiel	DDD	29,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of the Tentacle	DDD	34,90DM
Deadline	???	69,90DM*
Death Gate	???	74,90DM*
Death Keep WIN95	EEE	74,90DM*
Deathtrap Dungeon	DDD	in Vorb.
Deep Sea	DDT	54,90DM*
Der Clou+Profidisk	DDX	29,90DM
Der Druidenzirkel	DDD	69,90DM
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	79,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	???	in Vorb.
Desert Str.+Jungle Str.	EEX	49,90DM
Destruction Derby	DEE	89,90DM
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	in Vorb.
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84,90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Die Siedler	DDD	39,90DM
Die Siedler 2	DDD	84,90DM*
Digital Dreamware	???	44,90DM*
Dime City	DD?	79,90DM
Directors Lab	DDD	64,90DM
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Discworld	DDE	84,90DM
Discworld	DDD	79,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	39,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Druid	???	in Vorb.
Dune 2	DDD	39,90DM
Dungeon Keeper WIN95	DDD	84,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	89,90DM
EA Sports Rugby	DEE	79,90DM
Earth Siege	DDD	84,90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Earth Siege II	???	in Vorb.
Earth Worm Jim WIN95	DDD	in Vorb.
Eine kurze Geschichte...	DDD	84,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.
Empire 2	EEE	69,90DM
Encarta World Atlas	EEE	114,90DM
Endorfun	DE?	64,90DM*
Englisch 1 Plus	DDX	69,90DM
Entomorph	DEE	69,90DM
Erben der Erde	DDD	39,90DM
Escalation	???	in Vorb.
Espionage WIN95	DDD	in Vorb.
Evolution	???	in Vorb.
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Games	???	69,90DM*
Extreme Pinball	DEE	74,90DM
Eye of the Beh. Triol.	DDX	39,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DEE	39,90DM*
F-15 Strike Eagle III	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	84,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fantasy Fest	EEX	39,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.
Fast Attack	DEE	in Vorb.
Fatal Racing	DDD	69,90DM
Fields of Glory	DEX	39,90DM
FIFA Soccer `95	DDE	39,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	79,90DM
Fighter Duel	DEE	69,90DM
Flight Commander 2	DDE	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DDD	79,90DM
Flight Unlimited	DDX	89,90DM
-WIN95	DDX	in Vorb.
Flugsim 5.1	EEE	79,90DM
Flugsim 5.1	DDD	114,90DM
Flugsim. Airbus Family	DEX	54,90DM
Flugsim. Boeing Familiy	DEX	54,90DM
Flugsim. British Isles 2	DEX	in Vorb.
Flugsim. Designer 2 WIN	DDD	69,90DM*
Flugsim. Europa	DEX	54,90DM
Flugsim. Flightshop	DEX	79,90DM
Flugsim. Hawaii	DEX	49,90DM
Flugsim. Hong Kong	DEX	49,90DM
Flugsim. Las Vegas	DEX	64,90DM
Flux	???	49,90DM*
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DDD	99,90DM*
Forrest Gump	???	64,90DM*
Frankenstein	DDD	89,90DM
Fritz 1	DDX	44,90DM
Fun & Games	???	54,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
Fuzzy World	D??	39,90DM
FX Fighter	DEE	74,90DM
Gabriel Knight	???	in Vorb.
Gabriel Knight 2	DDDh	in Vorb.
Gabriel Knight 2	DEE	in Vorb.
Gene Wars	DDD	79,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	24,90DM
Goblins 3	???	24,90DM*
Grand Prix Manager	DDD	84,90DM
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	39,90DM
Hand of Fate	DDE	34,90DM
Hardball 4	DEE	79,90DM
Hardline (Scavenger)	???	in Vorb.
Harpoon 2 Deluxe	???	74,90DM*
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.
Heroes of Might & M.	DDD	79,90DM
Hexen	DEX	69,90DM
Hidden Below	DEX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	39,90DM
High Seas Trader	DDX	69,90DM
History Line	DDX	34,90DM
Holmes 2-Rose Tattoo	DDD	in Vorb.
Hollywood Pictures	DDX	79,90DM
Hoops	DE?	in Vorb.
Hoyles Classic	EEE	74,90DM
Hugo 3	DDD	74,90DM
Ice & Fire	???	69,90DM*
Imperium Romanum	DDD	84,90DM
Inca	DEE	24,90DM
Inca Collection	DDD	69,90DM
Indy Car Racing	DEE	24,90DM
Indy Car II	DEE	74,90DM
Indestructibles	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	99,90DM
Interactive Collection 2	???	89,90DM*
Int. Tennis Open	DDD	74,90DM
Iron Angel	DDD	in Vorb.
Island Casino	???	69,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Oracle	DDD	84,90DM
John Madden `96	DEE	79,90DM*
Johnny Bazookatone	???	69,90DM*
Joy of Sex	EEE	69,90DM
Joy of Sex	DDD	69,90DM*
Judge Dread	???	in Vorb.
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kings Quest Collect.	DTX	84,90DM
Kings Quest 6	DEX	24,90DM
Kings Quest 7	DDD	84,90DM
Klik`n`Play	DDX	84,90DM
Knights Chase	???	in Vorb.
Knights of Xentar	DDD	94,90DM
Krypton Egg	DD?	44,90DM
Labyrinth of Time	DEX	29,90DM
Lands of Lore	DDT	34,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 6	DDX	84,90DM
Larry Collection	DEX	84,90DM
Last Dynasty	DDD	79,90DM
Legend of Kyrandia 2	DDE	34,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	24,90DM*
Legions	DE?	in Vorb.
Leisure Suit Larry Coll.	DEX	84,90DM
Lemmings 3	DEE	69,90DM
Lemmings 3D	DEE	89,90DM
Links 386 Pro	DEE	74,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Belfry	EEE	49,90DM*
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Cog Hill	EEE	49,90DM*
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Firestone	EEE	49,90DM*
-Mauna Kea	EEE	49,90DM*
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM*
Lion	???	69,90DM*
Little Big Adventure	DDD	69,90DM
Little Big Adventure 2	DDD	in Vorb.
Live Action Football	DEE	79,90DM
Lode Runner	DDX	79,90DM
-Net	DDD	in Vorb.
-Net	EEE	in Vorb.
Lollypop	DDX	44,90DM
Lords of Midnight	DD?	29,90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.
Lost Eden	DDD	74,90DM
Lost in Time	DDX	24,90DM
Lost in Town	DD?	in Vorb.
Lothar Matth‰us II	DD?	29,90DM
Love Vision	???	49,90DM*
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69,90DM
Mad TV 2	DDD	in Vorb.
Made in Germany	DDT	59,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	49,90DM
Magic Carpet II	DDD	79,90DM
Magic the Gath. WIN95	DDD	99,90DM*
Maniac Karts	???	44,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	34,90DM
Marco Polo	DE?	64,90DM
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Master of Antares	???	in Vorb.
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.
Maximum Roadkill	???	in Vorb.
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.
-WIN95	DDD	in Vorb.
Megapak 3	DET	79,90DM
Megapak 4	DET	84,90DM*
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Merlins Zauberlehrling	???	59,90DM*
Metal Lords	DDD	in Vorb.
Metal Lords	EEE	in Vorb.
Metal Marines	EEE	in Vorb.
Metal Storm	???	in Vorb.
Millenia	DDD	64,90DM*
Micro Machines 2 Sp. E.	DEX	49,90DM
Mission Critical	DEE	74,90DM
Mirage	EEE	89,90DM
Monopoly	DDD	64,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Pythons CwoT	EEE	79,90DM
Mortal Coil	DDD	64,90DM
MTV`s Club Dead	DEE	49,90DM
Music Central	EEE	94,90DM
Myst	DDD	69,90DM
-Limited Edition	DDD	69,90DM
NASCAR Racing	DEE	29,90DM*
-Track Pack	DEX	39,90DM
-WIN 95	DDD	in Vorb.
NBA Jam Tournament	DEE	89,90DM
NBA Live `95	DEE	69,90DM
NBA Live `96	D??	79,90DM*
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	79,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey `94	DEE	29,90DM
NHL Hockey `95	DEE	79,90DM
NHL Hockey `96	DDD	79,90DM
Noctropolis	DDE	29,90DM
Oldtimer	DDX	24,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	89,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer Gen. 2 WIN	DEE	74,90DM
Panzer Gen. 2 WIN	DDD	in Vorb.
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Perfect General 2	DEE	79,90DM
Petko	DDD	69,90DM*
PGA European Tour	DEE	in Vorb.
PGA Tour Golf 486	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	79,90DM
-Data CD	DEE	in Vorb.
PGA Tour Golf WIN	DDX	29,90DM
Phantasmagoria	DDD	84,90DM
Phantasmagoria	EEE	84,90DM
Pinball Dreams Del.	DEX	74,90DM
Pinball Fantasies Del.	DEX	74,90DM
Pinball Illusions	DEX	69,90DM
Pinball Mania	DEX	64,90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69,90DM*
Pinball World	DEX	69,90DM*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall WIN95	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	in Vorb.
Police Quest 4	DDE	84,90DM
Police Quest Collection	DE?	84,90DM*
Police Quest SWAT	DEE	74,90DM
Police Quest SWAT	DDD	in Vorb.
Pool Champion WIN95	EEE	69,90DM
Populous 2/Powerm.	DEX	29,90DM
Power, Corruption & Lies	DTT	49,90DM
Powerflight	DEX	69,90DM
Powerhouse	DDD	64,90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69,90DM
Primal Rage	DEE	79,90DM
Prince of Persia Coll.	DEX	in Vorb.
Prince Symbol	EEE	84,90DM
Prisoner of Ice	DDD	84,90DM
Privateer	DEE	29,90DM
Project Paradise	DEE	79,90DM*
Pro Pinball	DEX	54,90DM
Prototype	DDX	79,90DM
Psychic Detective	DEE	in Vorb.
Psycho Pinball	DDX	74,90DM
Q-POP	DDD	69,90DM
Quantum G. 2 (Vortex)	DEE	79,90DM
Railroad Tycoon Del.	DEX	39,90DM*
Ran Soccer	DDD	79,90DM
Ran Trainer	DDD	94,90DM
Ran Trainer 2	DDD	84,90DM
Ravenloft II	DEE	49,90DM
Raven Project	DDD	74,90DM*
Rayman	DEE	in Vorb.
Rebel Assault	DDT	34,90DM
Rebel Assault 2	DEE	69,90DM
Rebel Assault 2	DDD	84,90DM*
Red Ghost	DDD	in Vorb.
Renegade	DEE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Retribution	DEE	39,90DM
Reunion	DDX	74,90DM
Revolution X	D??	89,90DM*
Riddle of Master Lu	EEE	74,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
Ridge Racer	???	54,90DM*
Ring der Nibelungen	???	64,90DM*
Rings of Medusa Gold	DDX	79,90DM
Ripper	DEE	in Vorb.
Rise of the Robots	DDE	84,90DM
Rivers of Dawn	DE?	74,90DM*
Road Rash	???	in Vorb.
Road Warrior	???	64,90DM*
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Rüsselsheim	???	in Vorb.
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	79,90DM
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	in Vorb.
Sens.World of Soccer	DDD	79,90DM
Sensible Golf	DE?	64,90DM
Shadowcaster	DEE	29,90DM
Shadow of the Comet	DDD	29,90DM*
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM
Shannara	DEE	74,90DM*
Shellshock	???	74,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shivers	DDD	in Vorb.
Shockwave Ass. WIN 95	DDD	79,90DM
Sid Meier Classics	DDT	84,90DM
Silent Hunter	DEE	74,90DM*
Silent Thunder WIN95	DEE	in Vorb.
Silent Steel	DDD	109,90DM
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000 WIN95	DDX	in Vorb.
Sim City 2000 Coll.	DDX	94,90DM
-WIN	DDX	94,90DM
-URK	DDX	39,90DM
Sim Classics 2	DDX	69,90DM
Sim Isle	EEE	79,90DM
Sim Isle	DDD	79,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	29,90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.
Sim Tower	DEX	74,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM
Sim Town	DDD	69,90DM
Simulation Compilation	DTT	54,90DM
Skunny	DEX	49,90DM
Skyrealms of Jorune	DEE	39,90DM
Slipstream 5000	DDD	69,90DM
Soccer Stars `96	DDD	69,90DM
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks WIN	DEE	in Vorb.
Space Hulk	DDD	29,90DM
Space Hulk WIN95	DDD	in Vorb.
Space Hulk II	DDD	in Vorb.
Space Marines	DDD	79,90DM
Space Quest Collect.	DDX	84,90DM
Space Quest 4	DEX	24,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Space Ship Warlock	DDD	in Vorb.
Spaßpaket 1	DTX	24,90DM
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
Sport Compilation	DDT	64,90DM
SSN 21 Seawolf	DDE	29,90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Starball	???	in Vorb.
Star Control 3	???	in Vorb.
Star Gate	???	49,90DM*
Star Rangers	DDD	59,90DM
Star Trek	DDD	29,90DM
Star Trek Deep Space 9	???	in Vorb.
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89,90DM
-Limited Edtition	EEE	109,90DM
Star Trek Generations	DDD	in Vorb.
Star Trek Interactive	DDD	104,90DM
Star Trek Judg. R. Lim.	DDD	89,90DM
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.
Star Trek Omnipedia	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DDE	74,90DM
Sting	???	54,90DM*
Stonekeep	DEE	99,90DM
Stonekeep	DDD	99,90DM*
Strategy Compilation	DDT	54,90DM
Strike Commander	DEE	29,90DM
SU-27 Sukhoi	DDE	74,90DM*
SU-27 Sukhoi WIN95	DDE	74,90DM*
Subwar 2050	DDX	39,90DM
Super Karts	DEX	24,90DM*
-Plus	DEX	49,90DM*
Super Pushover	???	in Vorb.
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Syndicate Plus	DDX	29,90DM
Syndicate Wars	DDD	in Vorb.
Synergist	DDD	in Vorb.



HAMBURG



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HANNOVER



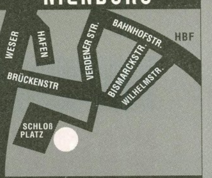
Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

HILDESHEIM



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

NIENBURG



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Titel	Version	Preis
System Shock	DDD	29,90DM
T-Mek	DEE	79,90DM*
Talisman	DDD	74,90DM
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Teamchef	DDD	in Vorb.
Tek War	???	74,90DM
Temptation	DTT	34,90DM
Ten Pack Vol. 1	???	69,90DM*
Ten Pack Vol. 2	???	69,90DM*
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Terminator Fut. Shock	???	89,90DM*
Tetra Site	DDD	in Vorb.
TFX EF2000	DDE	84,90DM
The Beast Within	DDD	in Vorb.
The Beast Within	DEE	in Vorb.
The Darkening	DDD	in Vorb.
The Hive WIN95	DEE	59,90DM
The Hive WIN95	DDD	in Vorb.
Theme Hospital	DDD	in Vorb.
The Compl. Carriers of W.	EEE	in Vorb.
The Dig	DEE	69,90DM
The Dig	DDD	84,90DM*
The Mutation of J. B.	DDD	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
The War College	???	in Vorb.
Thexder WIN	EEE	in Vorb.
This means War ! WIN	DDD	84,90DM*
Thunderhawk 2	DEE	74,90DM
Thunder in Paradise	???	54,90DM*
Thunderscape	???	in Vorb.
Tie Fighter	DEE	79,90DM

Titel	Version	Preis
Vinyl Goddess fr. Mars	DEE	39,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtual Karts	DDD	84,90DM
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM
Vollgas	DEE	69,90DM
Voodoo Lounge	???	54,90DM
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
Wargame Bundle	EEE	in Vorb.
Warhammer	DEE	74,90DM
-Dark Crusader	DEE	74,90DM*
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Wayne Gretzky All Stars	DEE	74,90DM*
Westwood Compilation	DDT	74,90DM
Welt der Abenteuer	DDX	49,90DM
Wetlands	DDD	64,90DM
Whales Voyage II	DDD	29,90DM
-WIN	DDD	79,90DM
Willi Lembkes Manager	DDX	64,90DM
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	79,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM*
Wings of Glory	DDE	29,90DM
Wipe Out	???	89,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM

TEMPTATION, CD-ROM DTT, Spielesammlung: Adventures 7th Gust, Legend of Kyrandia 2 (Hand of Fate), Lords of Lore, Rennsimulation Indy Car Racing plus Track Pack, solange Vorrat reicht

34,90 DM

PANZER GENERAL, CD-ROM DEE, II.-Weltkrieg Strategiespiel, SVGA, Karrieremodus, über 35 Szenarien, 350 versch. Einheiten, solange Vorrat reicht

29,90 DM

Titel	Version	Preis
Tie Fighter	DDD	84,90DM*
Tilt	DDX	54,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.
Time Gate 1	DDD	84,90DM*
Tiny Troops	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	99,90DM*
Top Gun	DDD	99,90DM*
Torins Passage	DDD	84,90DM
Total Distortion WIN	EEE	74,90DM*
Touché-Die Abenteuer...	DDD	69,90DM
Tower WIN	DEE	84,90DM
Tower Assault	DEE	64,90DM
Transport Tycoon Del.	DDD	84,90DM
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN `95	DE?	in Vorb.
Trivial Pursuit	DDD	74,90DM
Trophy Bass Fishing	EEE	69,90DM
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DDX	59,90DM
UEFA Champion League	???	74,90DM*
UFO	DDX	39,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
Urban Runner WIN	DEE	in Vorb.
US Navy Fighters Gold	DDE	84,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM
Urmels Filmstudio	DDD	79,90DM
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
-WIN 95	EEE	74,90DM
Vid Grid	???	54,90DM*
Vikings WIN	???	in Vorb.

Titel	Version	Preis
Worms	DDD	69,90DM
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
WWF Wrestlemania	DDE	89,90DM
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM
Z	DEE	74,90DM*
Zeppelin	DDD	69,90DM
Zombie Dinos	???	in Vorb.
Zone Raiders	???	69,90DM*
Zoop	DDX	39,90DM

JOYSTICKS GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	39,90DM
Firebird	109,90DM
Phoenix	179,90DM

JOYSTICKS CH-PRODUCTS

Artikel	Preis
F-16 Combat Stick	149,90DM
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	94,90DM
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.

Artikel	Preis
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Throttle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM

JOYSTICKS LOGITECH

Artikel	Preis
Cyberman	169,90DM
Wingman	64,90DM
Wingman+Slipstream 5000	74,90DM
Wingman Extreme	89,90DM
Wingman Light	49,90DM
Thunderpad	34,90DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	119,90DM
FLCS F-16 Flight	239,90DM
Formula T 1	249,90DM
PFCS Flight Pro	219,90DM
RCS Paddles	219,90DM
TQS F-16 Weapon Control	269,90DM
WCS Mark 2	189,90DM
XL Action Control	59,90DM



KOMPLETT-LÖSUNGEN

Titel	Preis
11th Hour	13,90DM
Abandoned Places 1+2	13,90DM
Alien Odyssey+Creature Shock	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark 1+2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Anvil of Dawn	13,90DM
Archibald Applebrook	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Battle Isle 3	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Bermuda Syndrom	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Chewy	13.90DM
Command & Conquer	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Conspiracy+Redhell	13,90DM
Crusader	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serp.+The Scroll	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1+2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1+2	13,90DM
Entomorph	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Fade to Black	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2+3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall 1+2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 1+2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5+6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend 1+2	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 1, 5 und 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Maniac Mansion 1+2	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Mission Critical	13,90DM
Monkey Island 1+2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3 und 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3+4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Rebel Assault 1+2+Wetlands	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Riddle of Master LU	13,90DM
Ringworld 1+2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4 und 5	13,90DM
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1 und 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Stonekeep	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Talisman	13,90DM
The Dig	13,90DM
Torins Passage	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warcraft 2	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM



SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	589,90DM
Controller	54,90DM
Memory Card	44,90DM
Mouse	54,90DM
HF-Adapter	44,90DM
Euro-Scart-Kabel	69,90DM
Link-Kabel	44,90DM
Multi Tap	in Vorb.
Specialized ASCII Pad	64,90DM
Specialized ASCII Stick	109,90DM
neGcon	89,90DM
Aftermath	99,90DM*
Air Combat	89,90DM
Alien Trilogy	99,90DM*
Assault Riggs	89,90DM*
Battle Arena Toshinden	89,90DM
Blades of Rage	in Vorb.
Casper	in Vorb.
Cyberia	99,90DM*
Cybersled	89,90DM
Destruction Derby	99,90DM
Discworld	89,90DM
Extreme Games	89,90DM
Fade to Black	in Vorb.
FIFA Soccer ´96	84,90DM
Forgotten Realms	in Vorb.
Hi Octane	84,90DM
John Madden ´96	84,90DM*
Johnny Bazookatone	in Vorb.
Jumping Flash	89,90DM
Kileak the Blood	89,90DM
Krazy Ivan	89,90DM*
Lemmings 3D	89,90DM
Lost Vikings 2	99,90DM*
Magic Carpet	in Vorb.
NBA Jam TE	99,90DM
NBA Live ´96	in Vorb.
Need for Speed	in Vorb.
NFL Quarterback Club	89,90DM*
Novastorm	89,90DM
Panzer General	in Vorb.
PGA Tour Golf ´96	84,90DM
Philosoma	89,90DM*
Psychic Detective	in Vorb.
Rapid Reload	89,90DM
Revolution X	89,90DM*
Ridge Racer	99,90DM
Road Rash	84,90DM*
Rock´n´Roll Racing 2	in Vorb.
Shellshock	79,90DM*
Shockwave Assault	84,90DM*
Space Hulk	in Vorb.
Starblade Alpha	89,90DM*
Streetfighter-The Movie	99,90DM
Tekken	109,90DM
Theme Park	84,90DM
Thunderhawk 2	79,90DM*
Time Commando	in Vorb.
Twisted Metal	89,90DM*
UFO	79,90DM*
Viewpoint	84,90DM*
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	99,90DM*
Warhawk	89,90DM*
Waterworld Action	99,90DM*
Wing Commander 3	99,90DM*
Wipe Out	99,90DM*
World Cup Golf	in Vorb.
WWF Wrestlemania	99,90DM*

ACTION REPLAY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Action Replay 2	59,90 DM

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Telefon:
(05021) 910 416
Fax:
(05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

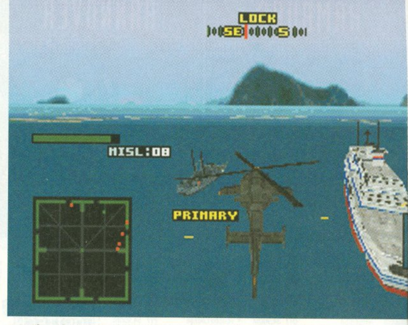


Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM

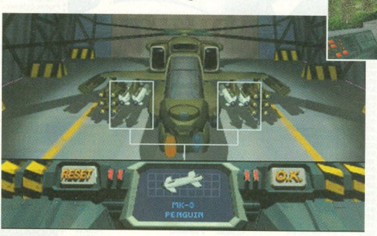
Läppische drei Jährchen hat es gedauert, bis Core Design das Nachfolgemodell zum ersten Thunderhawk aus dem Hangar rollen ließ. Um so gespannter ist die Pilotengemeinde, was der Comanche-Herausforderer zu bieten hat.



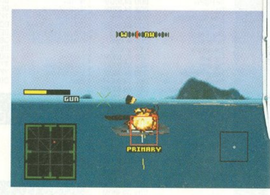
Der Thunderhawk 2 über dem chinesischen Meer. Hier die Außenansicht in der höchsten Detailstufe.

Die Neukonstruktion dieses fiktiven Helikoptermodells schlägt sich auf die Seite der mehr actionbetonten Hubschraubersimulationen. Der gut gepanzerte Thunderhawk zwo schwebt mit einer schnellen Einsatztruppe von Kampfhubschraubern über Krisenherde in aller Welt. Als Anführer dieser Eliteeinheit warten auf den Spieler jede Menge Flüge durch 3D-VGA-Grafiken. Ihren Hubschrauber können Sie wahlweise mittels reiner Tastatursteuerung, oder in Kombination mit der Maus oder dem Joystick lenken. Außerdem werden das Gravis Gamepad, und der Thrustmaster unterstützt. Aus acht Kampagnen (mit insgesamt 26 Missionen) wählen Sie Ihren Einsatzort. Es gilt beispielsweise die feindliche Invasion in einen befreundeten Staat zu verhindern, Waffenschmuggel zu unterbinden, oder im chinesischen Meer ein Kreuzfahrtschiff von lästigen Piraten zu befreien. Damit Sie nicht mit leeren Händen ankommen, gibt es für jeden Einsatz eine Standardbewaffnung. Diese kann jedoch nach eigenem Gutdünken verändert werden, wobei das Arsenal des neuen Thunderhawk auf sieben Waffensysteme abgespeckt wurde. Da unter anderem komfortable Lenkraketen, Streubomben sowie Anti-Schiffs-Raketen zur Wahl stehen, dürfte dennoch den meisten Anforderungen genüge getan sein. Ist der Hubschrauber startklar, erscheint eine Übersichtskarte des Einsatzgebietes. Die Missionsziele werden sogar per Sprachausgabe erklärt. Auf dem Flug durch die Szenarien geben im Cockpit folgende Instrumente Auskunft über den derzeitigen Status: Ein einfaches Radar zeigt feindliche Waffensysteme (Boden/Luft) und Raketen in unterschiedlichen Farben. Die jeweils ausgewählte Waffe wird namentlich mit entsprechender Zielvorrichtung eingeblendet und ein Balken verweist farblich auf den Zustand der Heli-Panzerung. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, gibt es zusätzlich zum Kompaß zweierlei Karten. Eine ist ständig sichtbar, und zeigt das gerade überflogene Terrain samt

Die große Übersichtskarte: Rote Punkte zeigen die Standpunkte feindlicher Bodenziele.



Die Wahl der Waffen



Hier ist das Cockpit deaktiviert

monika stoschek

Kampfpilotinnen wie ich (Comanche-Abzeichen in Platin) freuen sich immer, wenn ein neuer Donnerfalke versucht, seinen Platz im Schmuckkästchen bewährter Helikopter-Actionspiele zu erkämpfen. Die Freude schlug aber jäh in Verärgerung um: bei dem recht bockigen Flugverhalten reicht es bestenfalls zum zusätzlichen Anhängsel. An das zickige Handling hätte ich mich ja noch gewöhnt, aber: Ich will mir mein Ziel selbst aussuchen, ohne die teils ziemlich dreiste Befehlsverweigerung des Zielcomputers. Dann stören noch mager beschriebene Waffensysteme, fehlende Distanz- oder Höhenanzeige, von Mehrspieleroption oder Super VGA Grafik ganz zu schweigen. Dürfte man öfters mal mit einem Wingman fliegen, hätte der oft etwas sterile Spielablauf mehr Reiz. So sucht man in den weiten, nur mäßig ansehnlich texturierten Landschaften einsam nach den berühmten »primary targets« und hofft, daß die Munition reicht. Spannend wird es höchstens im Luftkampf und auch das nur ab und zu. Immerhin sind die Musik und die Sprachausgabe über jede Kritik erhaben. Zu wenig, um mich von einer Runde Jungle Strike oder gar von Comanche-Missionen wegzulocken.

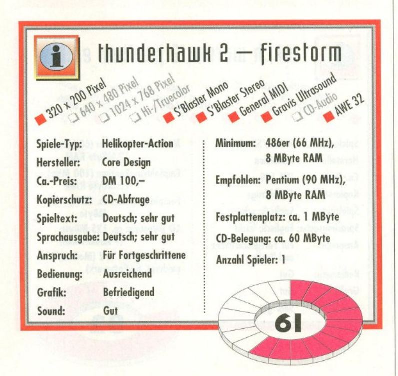


Ein feindlicher Helikopter ist bereits getroffen, das nächste Ziel in diesem Luftkampf wird gerade anvisiert. Ein Blick aus dem Cockpit in der niedrigsten Detailstufe.

aller Objekte. Eine gröbere Übersicht, die im Pausenmodus eingeblendet wird, zeigt Gegner und eigene Streitkräfte. Außerdem wurde zum Schutz vor Verfolgern eine Warnanzeige eingebaut, die meldet, wenn der böse Gegner Sie auf dem Kieker hat. Neben drei verschiedenen Sichtweisen des »virtuellen« Cockpits, welches sich am Bildschirm mit der Fluglage dreht, wurde auch eine Außenansicht spendiert. Bei weniger leistungsfähigen Rechnern sollten der Spielgeschwindigkeit zuliebe die Details reduziert werden. Die Verkleinerung des Bildausschnittes dient demselben Zweck, erfordert aber Adleraugen um die kleinen Ziele zu erkennen.

Der fliegerische Genuß hält sich in Grenzen, wenn gelegentlich die Ziel- oder Landschaftsobjekte recht unvermittelt in der VGA-Grafik auftauchen und Sie dann eine »Zielschleife« fliegen müssen, während der sie selbst quasi ohne Deckung sind. Die Steuerung per Maus darf man getrost vergessen, mit dem Gamepad geht es schon etwas besser. Aber auch bei der favorisierten Keyboard bzw. Joystick/Keyboard-Variante kommt kein Jubel auf, etwas zu untypisch reagiert das Fluggerät, trotz schneller Grafik. Freuen darf man sich allerdings über die Speicheroption nach geschafften Missionen und Sprachausgabe. **(ms)**

So sieht das Spiel bei verkleinertem Fenster für langsamere PCs aus



thunderhawk 2 – firestorm

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Helikopter-Action
Hersteller:	Core Design
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; sehr gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

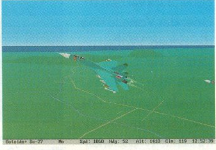
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 60 MByte
Anzahl Spieler:	1

61

SU-27 FLANKER

Die Rückseiten von Spielepackungen sind oft ein Quell dialektischer Verkrampfungen, um möglichst von den abschreckenden Bildschirmfotos abzulenken. Wenn uns eine neue Flugsimulation als die realistischste aller Zeiten mit total toller Aerodynamik versprochen wird und sogar ein »interaktiver« Trainingsmodus lockt, ist Skepsis angesagt.

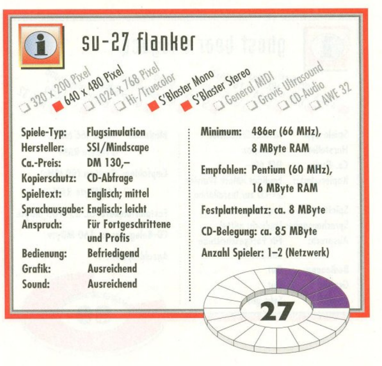
Sie fliegen in »SU-27 Flanker« jenes bekannte russische Flugzeug in diversen Einsätzen, die lieblos in Windows-Menüs ausgewählt werden und fern jedweder Story im luftleeren Raum hängen. Die angeblich so realistische Aerodynamik versagt kläglich, selbst wenn Manöver, die jeder »Strike Commander« beherrscht, nachgeflogen werden. Wer will, bastelt sich mit dem umständlichen Editor neue Einsätze oder versucht, einen Freund zu einem »Head to Head«-Duell zu überreden. **(fs)**



Es grünt so grün: Die Grafik ist hochauflösend und schnell, aber ziemlich detailarm.

florian stangl

Allen verbalen Verrenkungen zum Trotz ist »SU-27 Flanker« für die Strategieexperten von SSI ein Schuß in den Ofen. Über die schwache Optik und den mäßigen Sound mag man ja hinwegsehen, doch die Ex-Programmierer der Roten Armee haben vor lauter Realismus glatt das Spiel vergessen. Lieber wird im Handbuch über die Plazierung der Radarantenne des Tunguska-Panzers schwadroniert, als der Spieler mit spannenden Missionen motiviert. Daß die Cockpitanzeigen nur auf kyrillisch zu sehen sind, zeigt, wie wenig die bemühten Russen vom Spieldesign verstehen.



su-27 flanker

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	SSI/Mindscape
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittel
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 8 MByte
CD-Belegung:	ca. 85 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (Netzwerk)

27



Ghost Bear's Legacy

Ein knappes halbes Jahr ließ sich Activision Zeit, der FASA-Fangemeinde neue Missionen für »Mech Warrior 2« zu gönnen. In »Ghost Bear's Legacy« übernehmen Sie die Rolle eines Klan-Kriegers, der dafür sorgen muß, daß seine Organisation als Erste wieder zur einstigen Ursprungswelt Terra zurückkehrt.

Der Schwierigkeitsgrad der 12 neuen Einsätze ist höher, aber besser ausbalanciert. Grafisch hat sich bis auf stimmungsvolles Schneegestöber nicht viel geändert, der Sound wurde dagegen nochmals ein gutes Stück verbessert. Einer der Vorteile sind die neuen Waffensysteme wie beispielsweise das Raketen-Abwehr-System, das aus einem munitionsfressenden Maschinengewehr besteht. **(fs)**


Grafisch hat sich gegenüber Mech Warrior 2 nichts grundlegendes geändert

Florian Stangl

14 neue Mechs, 6 weitere Waffensysteme und 12 Missionen verbucht Ghost Bear's Legacy auf der Haben-Seite, außerdem leicht aufpolierte Grafik und besseren Sound. Da ohnehin nur Besitzer von Mech Warrior 2 die Erweiterungs-CD benutzen können, ist der spielerische Feinschliff zwar lobenswertswert, für Einsteiger aber dank des gehobenen Schwierigkeitsgrads wenig hilfreich.
Warum Activision aber den vollmundig angekündigten Mehrspieler-Modus kommentarlos unter den Tisch fallen ließ, bleibt unklar. Mech-Fans dürfen zwar bedenkenlos zugreifen, Einsteiger sind mit dem etwas besser bewerteten Hauptprogramm ohne Erweiterung besser bedient.

ghost bear's legacy

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

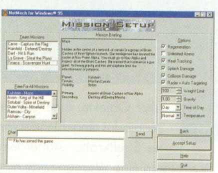
Spiele-Typ:	Action/Simulation
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 60,–
Kopierschutz:	benötigt »Mech Warrior 2«-CD zur Installation
Spieltext:	Englisch; schwer
Sprachausgabe:	Englisch; mittel
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 35–105 MByte
CD-Belegung:	ca. 160 MByte
Anzahl Spieler:	1

80

Mech Warrior 2
Pentium Edition

Activisions Roboterschlacht »Mech Warrior 2« ist kaum ein halbes Jahr alt, da erscheint eine überarbeitete Fassung speziell für Windows 95 und diese ist ausschließlich Pentium-Besitzern vorbehalten.



Das Mehrspieler-Menü ist spartanisch, aber voller spannender Levels

Dadurch wurde die Grafik ein gutes Stück flotter, was vor allem unter Super VGA angenehm auffällt. Der wenig sinnvolle Modus 1024 x 768 der DOS-Version wurde übrigens weggelassen, dafür der Soundtrack mit stimmungsvollen Audiotracks auf der CD aufgepeppt.

Endlich dabei ist der langerwartete Netzwerkmodus, der bislang nur als abgespeckte Demoversion vorlag. Bis zu acht Teilnehmer tummeln sich in fünf speziellen Team-Szenarios oder gehen in den neun anderen Karten aufeinander los. Ähnlich den Solo-Missionen dürfen auch hier sämtliche Parameter vom zulässigen Höchstgewicht der Mechs bis zur Zerstörung des Gegners per Kopfsprung eingestellt werden. **(fs)**

Florian Stangl

So hätte ich mir das eigentlich von Anfang an vorgestellt: Schnellere Grafik, Sound von der CD und vor allem der gelungene Netzwerkmodus lassen die Pentium-Version gegenüber der seit einem halben Jahr erhältlichen DOS-Fassung besser dastehen.
Spielerisch ist zwar alles beim alten geblieben, doch die Mehrspieler-Levels sind intelligent arrangiert und äußerst unterhaltsam. Besitzer der alten Version müssen aber nicht verzweifeln: Activision will die Netzwerk-Option über Online-Dienste nachliefern.



mech warrior 2 pentium edition

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Action/Simulation
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; schwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	Pentium (60 MHz), 12 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (100 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 35 bis 120 MByte
CD-Belegung:	ca. 125 MByte (+ Audiotracks)
Anzahl Spieler:	1–2 (Modem/Nullmodem), 8 (Netzwerk)

82

TYRIAN

Für Action-Fans darf die Anschaffung von Playstation oder Saturn verschoben werden: Mit Tyrian gibt es auch auf PCs endlich ein Shoot'em Up ohne Kompromisse.

Die Endgegner haben's in sich und erfordern viel Geschick und eine eigene Taktik

Gleich drei vertikal scrollende Ballerspiele streiten sich in diesem Monat um den Titel des besten Shoot'em Up. Epic Megagames wirft dazu das in drei Epsioden unterteilte Tyrian in die Schlacht – die erste gibt es als Shareware, sie ist unter anderem auf dem CD-ROM von PC Player Plus, Ausgabe 11/95 enthalten.



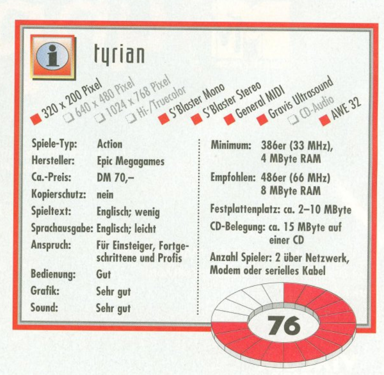
Nur ein Punkt des Waffenarsenals: Eine gute Front Gun ist unersetzlich.

Die Hintergrundstory ist bei einem Ballerspiel eher nebensächlich, denn daran daß die Bösen von oben kommen und möglichst mit ein paar gezielten Schüssen weggeputzt werden müssen, hat sich auch bei Tyrian nichts geändert. Die Gegner schickt hier der Konzern MicroSol (ein Schelm wer Arges dabei denkt), das Ziel der gesamten Ballerei ist die firmeneigene Raumflotte im letzten Level. Auf dem Weg dahin müssen rund zwanzig Spielebenen bewältigt werden. Auf einer kleinen Karte darf zwischen den Abschnitten gelegentlich ein neuer Weg eingeschlagen werden, der durch zusätzliche versteckte Level oder direkt zum letzten Endgegner führt. Gescrollt wird in Parallax-Technik auf drei Ebenen, von denen eine gelegentlich transparent dargestellt wird. Teilweise dürfen diese Ebenen von Gegnern und eigenem Raumschiff unterflogen werden, Kollisionen mit den in wahren Massen anfliegenden und oft riesigen Objekten lassen sich so vermeiden. Wenn das einmal nicht klappt, wird von einem wiederaufladbaren Schild Energie abgezogen. Ist dieser Schild verbraucht, beschädigen weitere Treffer die Panzerung des Gleiters, die sich nur nach Abschießen eines kleinen Service-Schiffs wieder aufrüsten läßt. Sobald auch der Panzer am Ende ist, wird ein Bildschirmleben ausgehaucht – zumindest im Arcade-Modus geht das Geballere dann mit einem von anfangs drei Schiffen sofort weiter. Wer die Variante »Full Game« bevorzugt, muß das aktuelle Level neu beginnen. Dafür dürfen im Full Game Spielstände gespeichert und Ausrüstung gekauft werden – im Arcade-Modus müssen dagegen Extrawaffen in alter Automaten-Tradition mühsam während des Spiels aufgesammelt werden. Der Modus »Full Game« bekommt dadurch einen gewissen taktischen Aspekt, denn es bleibt ganz dem Spieler überlasen, ob er die erworbenen Credits in mehr Waffen oder einen stärkeren Generator investiert. Das gesamte Arsenal ist schier unüberblickbar: Elf Ausbaustufen der ständig feuerbereiten Kanonen am Schiff stehen ebenso bereit, wie begrenzt verfügbare Raketen, Minen und Super-Kanonen sowie Smart Bombs, die mit einem Schuß meist den ganzen Bildschirm leerfegen. Sind zwei PCs über Netzwerk, Modem oder serielles Kabel verbunden dürfen die Spieler ein Schiff als Pilot und Bordschütze gemeinsam steuern. **(nie)**

nico ernst

»Waffe weg oder ich pump' Dich voll mit Calcium« – wer die furchtbare Wirkung eines Banana Blast noch nicht auf seinem PC erlebt hat, sollte das schleunigst nachholen. Doch nicht nur die zahllosen Extrawaffen überzeugen mich bei Tyrian – das Ding ist einfach technisch perfekt. Auch auf einem DX2/66 läßt sich die höchste Detailstufe gut spielen, das Programm ist an jeder Stelle fair, die Steuerung exakt und der MIDI-Soundtrack reizt auch mal zum spiellosen Zuhören. Die Gegner sind nicht nur lästiges Kanonenfutter, sondern überraschen mit immer neuen Taktiken, und auch die zahlreichen versteckten Level erhalten die langfristige Motivation. Gelegenheitspiloten dürfen Level für Level in der Mittagspause auch über das Netzwerk spielen, und echte Profizocker ballern sich durch den Arcade-Modus.

Kurz und gut: Für mich ist Tyrian das derzeit beste Shoot'em Up auf PCs.



tyrian

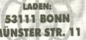
■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Epic Megagames
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	nein
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2–10 MByte
CD-Belegung:	ca. 15 MByte auf einer CD
Anzahl Spieler:	2 über Netzwerk, Modem oder serielles Kabel

76

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87

LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16



LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16

LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11



LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24

LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157

LADEN: 52062 AACHEN BLONDELSTR. 10

LADEN: 40211 D'DORF WEHRHAHN 24



PC

PC	3,5"	CD
11th Hour (KD)		79.90
Abaron (DA)		69.90
Aces of Deep Com. Win 95 (KD)		89.90
AH 64 Longbow (KD) *		99.90
Airbus 2 (KD) *		89.90
Albion (KD)		89.90
Aliens (KD)		84.90
Anvil of Dawn (KD)		89.90
Ascendancy (KD)		89.90
Assault Riggs (DA)		69.90
ATF US (KD) *		99.90
Balor of the Evil Eye (KE)		79.90
Baryon (DA)		69.90
Batman Forever (DA) *		109.90
Battle Isle 3 (KD)		79.90
Beavirs & Butthead (DA)		79.90
Bleifuss (DA)		69.90
Braindead 13 (KD) *		79.90
Capitalism (DA)		89.90
Carrier Strike Force-Navy Strike (KD)		89.90
Cäsar 2 (KD)		89.90
Championship Manager 2 (KD)		99.90
Chewy Flucht von F5 (KD)		69.90
Civil Net (KD)		109.90
Claim to Power - Win 95 (KD)		89.90
Colony Wars (KD) *		79.90
Command & Conquer (KD)		99.90
Command & Conquer 2 (KD) *		99.90
Congo (DA)		89.90
Cyberia 2 (DA) *		79.90
Cybermage (KD)		**89.90**
D-Info 2 (KD) *		49.90
Darkseed 2 (KD) *		99.90
Der Planer 2 (KD) *		89.90
Der Seelenturm (KD)		89.90
Der Talisman (KD)		84.90
Descent 2 (DA) *		99.90
Destruction Derby (DA)		99.90
Die Fugger 2 (KD) *		**89.90**
Die Siedler 2 (KD) *		99.90
Dime City (KD)	99.90	89.90
Druidenzirkel (KD)		69.90
Dungeon Keeper (KD) *		99.90
Dungeon Master 2 (KD)	99.90	79.90
Earthworm Jim 1- Win 95 (KD)		79.90
Elder Scrolls 2 (KD) *		99.90
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Empire 2 (KD)		99.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		**109.90**
F 1 Grand Prix Manager (KD)		99.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90	99.90
Fade to Black (KD)		89.90
FIFA Soccer 96 (KD)		89.90
Frankenstein (KD)		89.90
Front Page Football 96 (KE) *		79.90
Gabriel Knight 2 (KD) *		99.90
Gene Wars (KD) *		99.90
Harvester (KD) *		109.90
Heart of Darkness (DA) *		99.90
Hexagon Kartell (KD) *		109.90
Hugo 3 (KD)		79.90
Human Recall (KD)		99.90
Indy Car Racing 2 (DA)		79.90
Imperium Romanum (KD)		89.90
Jetfighter 3 (DA) *		99.90
John Madden Football 96 (KE) *		99.90
Land of Lore 2 (KD) *		99.90
Little Big Adventure 2 (KD) *		99.90
Lost Admiral 2 (DA) *		89.90

PC	3,5"	CD
M-Chess Pro (KD)	169.90	
Mechwarrior 2 Data& Net (KE)		69.90
Metal Marines (KD)		79.90
Metaltech: Earthsiege 2 (KD) *		99.90
Mission Critical (DA)		89.90
Mortal Coil (DA)		69.90
NBA Jam Tour. Edition (DA)		79.90
NBA Live Basketball 96 (KD) *		89.90
NHL Hockey 96 (DA)		89.90
Outpost 2 (KD) *		**99.90**
Panzer General 2 (DA)		84.90
Paws (KD)		84.90
PGA Tour Golf 96 (DA)		89.90
Pinball 95 - Win 95 (DA) *		39.90
Pinball Wizard 2000 (KD) *		79.90
Police Quest SWAT (KD)		99.90
Psychic Detective (KE)		89.90
RAN Soccer (KD)		89.90
RAN Trainer 2 (KD)		89.90
Rayman (KD)		84.90
Rebel Assault 2 (KD) *		99.90
Red Baron 2 (KD) *		99.90
Riddle of Master Lu (KD)		99.90
Ridge Racer (DA) *		59.90
Rise of the Robots 2 (DA) *		99.90
Rivers of Dawn (DA) *		79.90
Road Warrior (DA)		69.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *		109.90
Sensible World o.Soccer (KD)	89.90	69.90
Shanara (KD) *		**79.90**
Shell Shock (DA) *		89.90
Sherlock Holmes 2 (KD) *		99.90
Shivers (KD) *		99.90
Shockwave Assault -Win 95 (DA)		99.90
Silent Hunter SVGA (KD) *		84.90
Sim Isle (KD)		89.90
Star Trek - Deep Space Nine (KE)		**99.90**
Star Trek-Next Generation (KD)		119.90
Steel Panther (KD)		84.90
Stonekeep (KD) *		119.90
Syndicate Wars 2 (KD) *		99.90
T.F.X. Eurofighter (KD)		99.90
Teamchef (KD) *		99.90
Terminator Futur Shock (KD)		79.90
Terra Nova (KD) *		99.90
The Dig (KD)		99.90
This Means War (KD)		99.90
Thunderhawk 2 (DA)		**79.90**
Thunderscape (KD) *		79.90
Tie Fighter Complete (DA)		79.90
Tilt (DA)		69.90
Time Gate: Knight Chase (KD)		99.90
Top Gun (DA) *		109.90
Torins Passage (KD)		99.90
UEFA Champ.League (DA)		79.90
Vollgas (KD)		89.90
W.Lembke Fußball Man.(KD)	69.90	69.90
Warcraft 2 (KD)		89.90
Warhammer Strategie - Win 95 (KD)*		84.90
Wetlands (KD) *		89.90
Wing Commander 4 (KD)		109.90
Wing Commander 4 (KE)		109.90
Wipeout (DA)		99.90
Worms (DA)	79.90	79.90
WWF Wrestlemania (DA)		99.90
Z (KD) *		79.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment

SUPER PREIS

PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
1830 Raiders & Robbers (KE)	29.90
1942 Pacific Air Wars (DA)	**19.90**
5th Fleet (KE)	**29.90**
Alien Legacy (DA)	39.90
Battle Bugs (KD)	**29.90**
Beneath a Steel Sky (KD)	19.90
Big Red Adventure (KD)	49.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Dark Sun 2 (DA)	29.90
Deck Demon (KE)	39.90
Der Clou (KD)	**19.90**
Desert Strike (KE)	29.90
Elder Scrolls Arena (KE)	**29.90**
Evasive Action (KD)	19.90
Heimdall 2 (KD)	**29.90**
Indiana Jones 4 (KD)	39.90
Inordinate Desire (KD)	39.90
Kaiser (KD)	**29.90**
Magic Boy (DA)	19.90
Metal Marines - Win (KD)	29.90
Metaltech:Earthsiege (KD)	**29.90**
Oldtimer (KD)	29.90
Paws of Fury (DA)	24.90
Red Crystal (KE)	29.90
Rings of Medus Gold (KD)	**29.90**
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Star Crusader (KE)	19.90
Star Crusader Miss.+Speech (KD)	19.90
Star Trek Audio Clips	29.90
Star Trek NG Audio Clips	29.90
Super Stardust Edition (DA)	19.90
Universe (KD)	**19.90**
WWF 2 Euro Rampage (KE)	19.90
Zool 2 (DA)	14.90

CD ROM

Titel	Preis
64er PC Emulator	39.90
7th Guest & Dune 1 (DA)	29.90
Aces over Europe (DA)	**14.90**
Across the Rhine (KD)	**49.90**
Armored Fist (KD)	49.90
Baby Joe (DA)	9.90
BC/Stone Racers (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	**29.90**
Biing!! (KD)	**19.90**
Black Box (KD/DA) *(Panzer General, Battle Isle 1+Data)*	39.90
Body Slam Wrestling (DA)	19.90
Burning Steel 3 (DA)	39.90
Central Intelligence (DA)	29.90
Christoph Columbus (KD)	39.90
Dawn Patrol (KD)	**29.90**
Day of the Tentacle (KD)	29.90
Der Clou + Data (KD)	29.90
Desert Strike & Jungle Strike (DA)	29.90
Die Siedler (KD)	**39.90**
Die verrückte Rally+Pad (KD)	39.90
Dragon Lore (KD)	29.90
Eye of the Beholder 1-3 (KE)	**49.90**
Eye of the Beholder 3 (KD)	29.90
Fantasy Fest (KE) *(Unlimited Adventure, Fanatsy Empire, Dungeon Hack,Strongh.)*	49.90
Gamebundle 1 (KE) *(Mario is Missing, D/Generation)*	19.90

PC CD ROM

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
Games, Games, Games 1 (KD) *(Indy 3, Transworld, Invest, Rolling Ronny, Rings of Medusa 1)*	29.90
Goblins 1+2 (KD)	**29.90**
Goblins 3 (KD)	**29.90**
Hammer of the Gods (KD)	39.90
Hell (KD)	**19.90**
Help Charity (KE) *(F 1 Domark, Push Over, G.Courts 2, Humans, Dune 2, Sherlock Holmes, Prince of Persia 1, Pinball Dreams, World Class Leaderboard, SVGA Harrier)*	**49.90**
High Sea Traders (KD)	29.90
Iron Assault (KD)	19.90
Iron Helix - Win (KD)	**29.90**
Ishar 3 (KD)	19.90
Ishar Trilogy 1-3 (KD)	**39.90**
Joysoft Classics (DA) *(Railroad Tycoon, TV Sport Baseball, TV Sport Football, Supremacy, It came from Desert, Defender of the Crown)*	29.90
Jurassic Park (KD)	29.90
King's Quest 1-6 (KE)	**39.90**
King's Quest 6 (DA)	29.90
Larry 1-6 (KE)	**49.90**
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Lemmings 1+2 (DA)	**29.90**
Lords of Doom (KD)	9.90
Lost in Time (KD)	**29.90**
Master of Magic (KD)	**39.90**
Megapack 4 (KE) *(11 CD's: Panzer General, Tornado, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer, Warriors, Aegis, Orion Conspiracy)*	**59.90**
Oldtimer (KD)	39.90
Operation Combat 2 (DA)	9.90
Panzer General (DA)	**39.90**
PGA Tour Golf - Win (DA)	39.90
Police Quest 4 (KE)	**39.90**
Primal Rage (DA)	**59.90**
RAN Trainer 1 (KD)	39.90
Ravenloft 2 (DA)	39.90
Rebel Assault 1 (KD)	39.90
Retribution (KD)	29.90
Reunion (KE)	19.90
Rise of the Robots SVGA (DA)	**29.90**
Rock'n Roll (DA)	9.90
Sim Box (KD) *(Mad TV, Der Planer, RAN Trainer)*	54.90
Soccer Superstars+Fußball (DA)	29.90
Soul Crystal (KD)	9.90
Space Quest 1-5 (DA)	**39.90**
Taskforce 1942 (DA)	**19.90**
The Box Vol. 1 (KD) *(Burntime, Whales Voyage, Dynatech)*	29.90
The Last Dynasty (KD)	**49.90**
Ticonderoga USS (KD)	**39.90**
Transport Tycoon (KD)	49.90
Veil of Darkness (KD)	19.90
Whales Voyage 2 (KD)	**29.90**
Wing Commander Armada (DA)	**39.90**
Zool 2 (DA)	19.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SATURN

Titel	Preis
Grundgerät + Pad	629.00
Dytona USA Racing (DA)	139.90
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90
Myst (KD)	109.90
SEGA Rally (DA)	109.90
Thunderhawk 2 (DA)	109.90
Virtua Cop + Pistole (DA)	149.90
Virtua Fighter 2 (DA)	109.90
Virtua Racing (DA)	99.90

PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation Grundgerät	579.00
Control Pad Wired	39.90
Memory Card	49.90
Ne GeCon Joystick (DA)	99.90
Alien Trilogy (DA)	109.90
Cyberia (DA)	109.90
FIFA Spoccer 96 (KD)	99.90
Krazy Ivan (DA)	99.90
Lone Soldier (DA)	99.90
Panzer General (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Road Rash (DA)	99.90
Shell Shock (DA)	89.90
Shockwave Assault (DA)	99.90
Thunderhawk 2 (DA)	99.90
Total NBA (DA)	109.90
Twisted Metal (DA)	99.90
Worms (DA)	99.90
Warhawk (DA)	99.90
X-Com (KD)	89.90

ZUBEHÖR

Titel	Preis
Gravis PC Analog Pro	49.90
Gravis PC Joystick Schwarz	29.90
Gravis PC Joypad	39.90
Gravis PC Joypad+ Sensible World o.Soccer-CD	99.90
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Thrustmaster F 16 Falcon	229.90
Thrustmaster F 16 Weapon	269.90
Thrustmaster Flight 2	129.90
Thrustmaster Flight Mac	219.90
Thrustmaster Game Card	59.90
Thrustmaster Pedale	219.90
Thrustmaster Weapon WCS	199.90
VFX 1 Helm	1799.00

MAGIC KARTEN

Titel	Preis
Chronicles-Booster (KE)	3.90
Fallen Empire-Booster (KE)	2.90
Homelands-Booster (KE)	2.90
Ice Age-Booster (KE)	3.90
Ice Age-Starter (KE)	10.90
The Gathering-Booster (KE)	3.90
The Gathering-Starter (KE)	10.90
Star Trek-N.G.Alternative Uni. (KE)	3.90
Star Wars-Booster (KE)	3.90
Star Wars-Starter (KE)	12.90

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Wir führen auch US Importe !!

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND: AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM (nur postbar)

SPIEL DES MONATS

TILT
CD ROM · DEUTSCHE ANLEITUNG
49.90
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

TIP DES MONATS

MEGA TRI PAK
U.S.S. TICONDEROGA · DOS
U.S.S. TICONDEROGA · WIN 95
CYCLEMANIA · THUNDERSCAPE
39.90
CD ROM · DEUTSCHE ANLEITUNG

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft BLITZ BESTELLUNG — Da geht die Post ab...

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

TITEL	PREIS
○ KATALOG — fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCP396

ABARON

Fehlzündung: Abaron hinkt dem Standard anderer Ballerspiele hinterher.

Wieder einmal wagen sich Programmierer ans Genre des Shoot Em'Up, wieder einmal befinden wir uns tief in der Zukunft – doch halt! Diesmal muß nicht die Erde gerettet werden, die ist nämlich schon zerstört. Vielmehr geht es um die Eroberung eines neuen Heimatplaneten, den die Menschheit in Besitz nehmen möchte. Zu diesem Zwecke muß sich der Spieler durch über ein Dutzend vertikal scrollender Level ballern, wobei die zehn verfügbaren Extrawaffen über Boni während des Spiels gekauft werden müssen. Einen aufladbaren Schild gibt's nicht, nur fünf Treffer pro Level sind erlaubt. Sollte der Spieler trotz des brachialen Schwierigkeitsgrades doch hin und wieder einen Level schaffen, darf er den Spielstand speichern und sich zur Erholung ein Render-Video mit einmontierten Realaufnahmen ansehen. **(nie)**



Im ewigen Kampf um Frieden und Glückseligkeit im All ist Abaron nur ein kleiner Nebenkriegsschauplatz

nico ernst

Daß bei Abaron technisch versierte Programmierer am Werk waren, steht außer Frage. Doch ein Ballerspiel steht und fällt mit der Grafik – die Motivation sinkt rapide, wenn ich mir in jedem Level nur ein oder zwei neue Gegner angucken darf, die sich vor einem Hintergrund bewegen, der aussieht, als wäre er nur mit 16 Farben gemalt. Was den Spielspaß an Abaron aber am gründlichsten vergällt, ist der mörderisch hohe Schwierigkeitsgrad.

abaron

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Pro Com
Ca.-Preis:	DM 79,–
Kopierschutz:	nein
Spieltext:	Deutsch; wenig
Sprachausgabe:	Deutsch
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (40 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,2 bis 56 MByte
CD-Belegung:	ca. 300 MByte auf einer CD
Anzahl Spieler:	2 an einem PC

24

BARYON

Korea zeigt uns wie ein Spielautomat auf dem PC aussehen könnte.

In Korea gibt es nicht nur einige der größten Elektronik-Konzerne der Welt, sondern auch talentierte Programmierer. Eines dieser Teams namens Acro Studio stellt mit dem vertikal scrollenden Baryon nicht ein reines PC-Ballerspiel, sondern eher die Simulation eines Spielautomaten vor. Folglich wird der Bildschim nicht in voller Breite sondern im Hochformat genutzt, und bei PC-üblichen Features wie speicherbare Spielstände oder ein Menü für Extrawaffen herrscht Fehlanzeige. Statt dessen ist in sechs Levels konsequente Action mit knallbunter Grafik und knackigen Endgegnern angesagt, wobei jeder Treffer am eigenen Raumschiff dessen Ende bedeutet. Zu Beginn sind drei Gleiter verfügbar. Wurden alle Schiffe verbraucht, läßt sich ingesamt fünf mal die Continue-Funktion verwenden – auch ganz wie am Automaten. **(nie)**



Kleiner Aufwand, große Wirkung: Der dritte Level entführt in einen Zeittunnel.

nico ernst

Baryon macht Spaß – keine Frage. Die Steuerung arbeitet exakt, die Grafik stimmt, und auch der Schwierigkeitsgrad ist anfangs gering, wird aber ab dem vierten Level kontinuierlich höher. Dennoch hinterläßt die Idee einer »Automaten-Simulation« auf dem PC einen Nachgeschmack: Durchschnittsspieler müssen sich ganz schön strecken, um nach über einer Stunde endlich im letzten Level zu landen. Speicherbare Spielstände oder Paßwörter für die einzelnen Spielstufen hätten dem Spielhallenfeeling sicher keinen Abbruch getan. So ballert man sich immer wieder von vorne durch das mit sechs Levels etwas kurz geratene Programm. Baryon ist für Fans des Genre sicher sein Geld wert, wer zwischendurch etwas Laserdampf ablassen will, ist hier an der falschen Adresse.



baryon

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Acro Studio
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	nein
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Anspruch:	FürFortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (40 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte auf einer CD
Anzahl Spieler:	2 an einem PC

52

DAS PREISGEKRÖNTE ORIGINAL TIE FIGHTER™ GEWANN ZAHLREICHE AUSZEICHNUNGEN UND AUCH DAS LOB DER SPIELER UND KRITIKER:

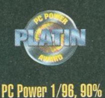
KOMPLETT DEUTSCH

ABER DAS HAT UNS NOCH NICHT GEREICHT!





Power Play 2/96, 88%
Power Play Volltreffer



PC Power 1/96, 90%
Power Platin Award

COMPACT disc PC CD-ROM

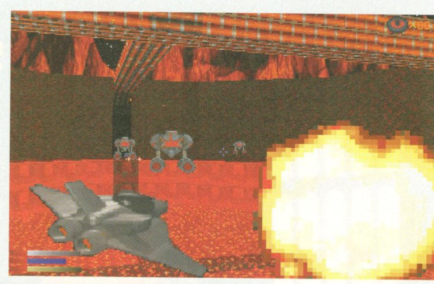
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

RADIX: BEYOND THE VOID

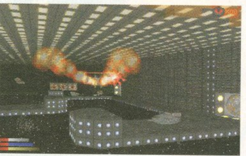
Zurück zu den Wurzeln der gepflegten 3D-Ballerei: Radix bietet unspektakuläre Technik, aber solides Design und intelligente Missionen.



Bei zahlreichen Gegnern bewährt sich die Außenansicht

Wer als Software-Produzent gerade nichts zu tun hat, entwickelt ein 3D-Spiel. Echte Durchbrüche kommen dabei zwar in der Regel nicht heraus, doch neben viel Schrott entstehen gelegentlich auch solide Produkte wie Epics »Radix«.

Da die Menschheit auch im Jahre 2148 noch immer nicht den Weg in andere Sonnensysteme gefunden hat, soll eine Kolonie als Zwischenstation zur interstellaren Raumfahrt auf dem Asteroiden Theta-2 entstehen. Als jedoch der erste Frachter mit zehntausend Kolonisten an Bord dort eintrifft, öffnet sich ein Dimensionstor (»The Void« genannt), welches fremde Raumschiffe in wahren Massen ausspuckt. Die Aliens greifen an und entführen den Frachter samt Passagiere durch das Tor.

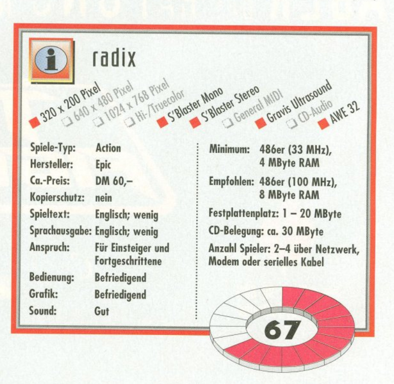


Fire & Forget: Die Lenkraketen sind recht brauchbar, aber nur begrenzt vorhanden.

Auf der Erde wird schleunigst ein Kampfschiff für den Flug durch das Void entwickelt, Codename Radix. Diesen Gleiter steuert der Spieler dann in drei Episoden zu je acht Levels durch die Raumschiffe und Sternenbasen der fremden Macht, wobei die Umgebung ähnlich wie bei vielen anderen Actionspielen mit einer Pseudo-3D-Darstellung gezeichnet wird: Wände und andere Installationen werden mit Texturen versehen, bewegte Objekte bestehen aus reiner Bitmap-Grafik, die jedoch durch ausreichend viele Animationsphasen ein gutes Raumgefühl vermittelt. Das eigene Schiff bewegt sich ständig, zum Stillstand kommt es nie – dadurch gerät Hektik ins Spiel, denn das Rammen von Gegnern und Wänden schwächt den eigenen Schutzschild. An manchen Stellen wird der Radix auch von Gravitationsfeldern gepackt, die den weiteren Flug beeinflussen. Damit sich die einzelnen Levels dennoch bewältigen lassen, wird der Spieler vor jeder Mission in einem Briefing auf die Eigenheiten der Umgebung und eventuell zu erwartende Gegner aufmerksam gemacht. Extrawaffen (darunter schön animierte und exakt fliegende Lenkraketen) können während des Fluges aufgesammelt werden. Eine neue Variante des Multiplayer-Spiels ist auch geboten: Neben dem reinen Schlagabtausch (Dogfight) und einem kooperativen Spiel (Alle gegen die Aliens) müssen im Modus »Capture the flag« im Level herumliegende Flaggen des Gegners eingesammelt werden, was bei cleveren Mitspielern oft zu gemeinen Hinterhalten führt. **(nie)**

nico ernst

Erster Eindruck: »Noch so ein 3D-Spiel, na und?«. Zweiter Eindruck: »Hmm... Echtes 3D wie bei Descent ist es nicht, die Missionen sind aber ganz interessant«.
Radix bietet eine ordentliche 3D-Grafik, die nicht gleich nach dicken Pentiums schreit, sowie eine durchdachte Spiellogik mit interessanten Neuheiten. So kann neben dem Blick aus dem Cockpit auch eine Außenansicht des Radix gewählt werden, die Lenkrakten arbeiten hier zur Abwechslung mal exakt, und durch die Briefings kann sich der Spieler endlich mehr auf das Erfüllen einer Mission als auf das vorsichtige Erkunden der Umgebung konzentrieren. Was mich jedoch etwas stört, ist der Zugzwang durch die ständige Bewegung des Schiffes: Anhalten und vorsichtiges Um-die-Ecke-gucken ist nicht möglich. Man muß die eingefahrenen Taktiken aus anderen 3D-Spielen ablegen und lernen, mit Radar und Karte umzugehen. Zwar macht Radix der dreidimensionalen Referenz »Descent« keine Konkurrenz, aber als Überbrückungshilfe für 3D-Süchtige oder Training für Neueinsteiger ist es eine feine Sache.



radix

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Epic
Ca.-Preis:	DM 60,–
Kopierschutz:	nein
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (100 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	1 – 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 30 MByte
Anzahl Spieler:	2–4 über Netzwerk, Modem oder serielles Kabel

67



SHOCKWAVE ASSAULT

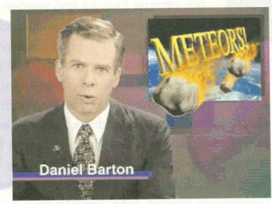


Mit Lasern und Raketen attackieren wir die plumpen Außerirdischen; hier unter Super VGA und mit Hi-Color-Modus. Da gerät die 3D-Grafik allerdings auch auf einem schnellen Pentium ins Rucken.

Mehr Farben, weniger Spaß: »Shockwave Assault« entpuppt sich als dürftige Umsetzung eines alten 3DO-Actionspiels.

Wer hätte das gedacht: An einem lauen Sommerabend reißt plötzlich die Meldung über einen gigantischen Meteoritenschauer die Menschen aus ihrer Lethargie. Und als sich die Besucher aus dem All nicht als Steine, sondern als außerirdische Aggressoren entpuppen, ist klar: Nur Sie können die Menschheit noch retten. Denn die Aliens treiben es ziemlich bunt, sogar mit 65.000 Farben gleichzeitig – vorausgesetzt, Ihr PC ist schnell genug.

In der 3DO-Umsetzung »Shockwave Assault« nehmen Sie die abstrakten Gegner von Bord eines flügellahmen Gleiters aus unter Beschuß, wahlweise mit Lasern oder Raketen.



Die Videos sind aufwendig gestaltet, laufen aber nur ab einem Quadspeed-CD-ROM völlig ruckfrei

Damit Sie immer brav im zugewiesenen Flugkorridor bleiben, hilft ein kleiner Radarschirm, außerdem sparen Kollegen mittels eines kleinen Monitors nicht mit Bemerkungen. Eine Anzeige der Energiesysteme rundet die spartanische Ausstattung ab.

Die Steuerung mit Tastatur, Maus oder Joystick ist alles andere als gelungen. Loopings dürfen Sie getrost vergessen, das macht der Schwebegleiter nicht mit. Manchmal hängt die Maus ein wenig oder wird stark verlangsamt; mit dem Keyboard ist dagegen vernünftiges Zielen kaum möglich. Einzig mit dem Joystick funktioniert es, sofern er sich nach mehreren Anläufen endlich vernünftig kalibrieren läßt.

Das Spiel selbst schickt Sie durch mehrere Länder, die jeweils in Etappen aufgeteilt sind. Erst müssen Sie alle Außerirdischen vernichten, dann kommt ein dicker Endgegner. Ist dieser bezwungen, beginnt im nächsten Land mit neuen Texturen und Angreifern wieder alles von vorne. Der zweite Teil dieser 3DO-Umsetzung wird übrigens gleich mitgeliefert und läßt sich vom Installationsmenü aus aufrufen.

Ebenfalls im Installations-Menü legen Sie nach einem minutenlangen Test der Grafikleistung die Auflösung und die Farbanzahl fest. Theoretisch läßt sich Shockwave Assault im Vollbild mit Super VGA und rund 65.000 Farben spielen; dann sollten Sie aber einen Pentium mit 120 Megahertz Ihr Eigen nennen. Mit einem DX2-66 müssen Sie dagegen auf unansehnliche 256 Farben im verkleinerten Fenster-Modus zurückgreifen. Unter der schwachen Rechnerleistung leiden auch die gut gemachten Videos, die mit 256 Farben ziemlich trostlos aussehen. **(fs)**

florian stangl

Wärst Du doch auf dem 3DO geblieben! Warum Electronic Arts ein mäßiges Spiel aus seiner Konsolen-Gruft technisch derart dürftig für Hi-End-PCs umsetzt, bleibt fraglich. Grafisch sind Titel wie »Rebel Assault 2« haushoch überlegen und Microsofts Windows-95-Actionspiel »Fury³« gibt spielerisch weit mehr her. Bei Shockwave Assault passiert zu wenig, es gibt kaum Abwechslung und technische Mängel töten auch das letzte bißchen Spielspaß ab. Da helfen auch exotische Features wie die passable Dolby-Surround-Unterstützung nicht viel.





CYBERSPEED

Sieht so das Rennspiel der Zukunft aus? Mindscape kreuzt futuristische Gleiter mit einer Straßenbahn.



Mit den Bordwaffen beharken wir den Vordermann (höchste Detailstufe)

Rennspiele scheinen sich zur Zeit riesiger Beliebtheit zu erfreuen, zumindest läßt die Vielzahl an Neuerscheinungen darauf schließen. Die meisten davon versuchen, wilde Straßenrennen zu simulieren, nur wenige nutzen bislang die Programmiere-was-du-willst-Chance eines Science-fiction-Rennens: Bullfrog schickte das prozessorhungrige »Hi Octane« ins Rennen, Psygnosis setzte »Wipeout« von der Playstation auf PC um. Nun gesellt sich noch »Cyberspeed« von Mindscape dazu.

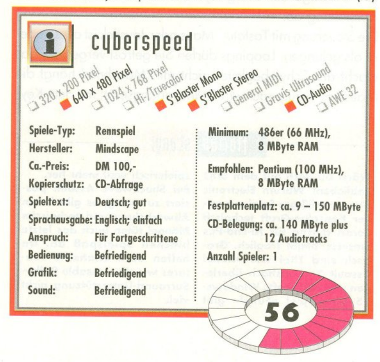
Kleines Bild, aber auch auf kleinen Rechnern schnell: die niedrigste Detailstufe

Cyberspeed unterscheidet sich von der Konkurrenz wie alte Modellrennbahnen vom »Carrera«-System inklusive Spurwechsel: Man kann nicht etwa die Breite der Fahrbahn ausnutzen, sondern ist fest mit einer Energieleitung verbunden – die Straßenbahn von nebenan läßt freundlich grüßen. Durch Links/rechts-Bewegungen rotieren Sie um den Strahl herum, der Gleiter bleibt dabei immer in der Spur. Der eigentliche Trick ist, die Kurven möglichst eng zu nehmen. Ihr Gefährt erhält nämlich durch den Strahl ständig Energie, die für Beschleunigung, Schutzschild sowie Waffeneinsatz verbraten wird. Treibt es Sie in einer Kurve nach außen, erhalten Sie weniger Energie und werden langsamer.

Die Bewegungsmöglichkeiten sind damit natürlich eingeschränkt; um einen Gegner zu überholen, rotiert man um ihn herum. Auf ähnliche Weise sammelt man die vier Extras ein, die ab und zu herumliegen. Manche Strecken bieten Abkürzungen, die Sie durch rechtzeitigen Tastendruck nutzen. Um Verfolger loszuwerden, läßt man eine Mine zurück oder betätigt die Turbotaste. Genretypisch stehen verschiedene Renngleiter zur Verfügung, die sich in in vier Werten unterscheiden. Zum Gesamtsieg müssen zehn Rennstrecken bewältigt werden, die teilweise mit Hindernissen aufwarten. Wer im »normalen« Spielmodus immer gewinnt, darf als »Profi« die Strecken rückwärts abfahren. Zudem gibt es versteckte Levels und Raumschiffe. Cyberspeed läuft nur unter Windows 95. **(la)**

jörg langer

Hat man das Prinzip von Cyberspeed kapiert, sorgt es dank der ungewöhnlichen Flugverhaltens kurzfristig für Abwechslung. Während das Rotierungsprinzip jedoch bei Ballerspielen wie »Tempest 2000« oder »Novastorm« funktioniert, fühlt man sich damit bei einem Rennspiel auf Dauer zu eingeschränkt. Nett ist, zwischen drei Detailstufen sowie acht Schiffsmodellen wählen zu können, welche sich merklich voneinander unterscheiden. Dazu gibt es völlig unnütze, aber beim ersten Ansehen spaßige Werbespots. Wer allerdings die Cockpit-Sicht benutzt, verliert dank Dauer-Überschlägen nach wenigen Sekunden die Orientierung. Auch der Rennablauf mit seinen verschlungenen und dreimal geknoteten Energiekabel-Strecken ist mir zu chaotisch. Die Grafik ist zwar bunt, wirkt mit ihren Rennbahn-Halbröhren ohne großartige Verzierungen aber eintönig. Außerdem finde ich es nervig, einen Pulk aus vier rotierenden Kontrahenten zu überholen, viel zu oft bleibt man dabei an einem der herumwirbelnden Schiffe hängen. Auch wenn Cyberspeed kein Rohrkrepierer ist, gefällt mir im direkten Vergleich Sony's Wipeout klar besser.



cyberspeed

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; einfach
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (100 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 9 – 150 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte plus 12 Audiotracks
Anzahl Spieler:	1

56

ZONE RAIDERS

Kilometerlange Brücken, verwinkelte Schnellstraßen und riesige Fabrikgelände dienen einem Endzeit-Straßenpiloten als Spielwiese.



Auf diesem vergleichsweise farbigen Streckenabschnitt zerlegen wir einen Gegner (640 x 400)

Wieder einmal hat ein Atomkrieg einen Großteil der Erde verseucht und den Rest in Anarchie gestürzt, die überlebenden Städte vertreiben die Alten und Schwachen ins radioaktive Umland. Doch einige der Ausgestoßenen überleben und unternehmen mit ihren Hover-Schlitten Raubzüge in die verbarrikadierten Metropolen. Sie sind ein solcher »Zone Raider«, der einen verwegenen Plan verfolgt: die Reparatur eines Flugzeugs, mit dem die sagenumwobene »Freie Zone« erreicht werden könnte. Also donnern Sie über die verlassenen Einfallstraßen in Richtung der nächsten Stadt, wo schon Abwehrdroiden und Selbstschußanlagen auf Sie warten.

Die Übersichtskarte zeigt, wo man schon überall gewesen ist

Drei Blickwinkel stehen zur Verfügung: von außen auf das Auto, die normale Cockpitsicht inklusive praktischem Rückspiegel sowie eine Cockpit-lose Darstellung zwecks besserer Übersicht. Die wichtigsten Bedienungselemente sind die Waffenauswahl (insgesamt gibt es acht Bordgeschütze), die Schadensanzeige sowie ein Radargerät, welches den Weg zum nächsten Ziel anzeigt. Herumliegende Extras füllen die Schild- oder Munitionsbestände wieder auf. Eine rückwärts laufende Uhr sorgt für Hektik – ist die Zeit um, setzt sich der fliegende »Guardian« in Bewegung und macht Ihnen das Leben mit ferngelenkten Raketen äußerst schwer.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung; im einfachsten halten Ihre Schilde länger und gegnerische Treffer werfen Sie nicht so leicht aus der Bahn. Dafür erhält man weniger Punkte, wodurch man länger mit der Anfangskiste vorlieb nehmen muß. Beim Ableben wird der Pilot einfach wieder an den Start zurückversetzt – die Zeit läuft allerdings weiter, und aufgesammelte Extrawaffen sind auch verloren. Ziel jedes Levels ist, einen oder mehrere Gegenstände zu finden und damit den Ausgang zu erreichen. Es gibt drei Auflösungen, per Netzwerk können bis zu vier Piloten gegen- oder miteinander spielen. **(la)**



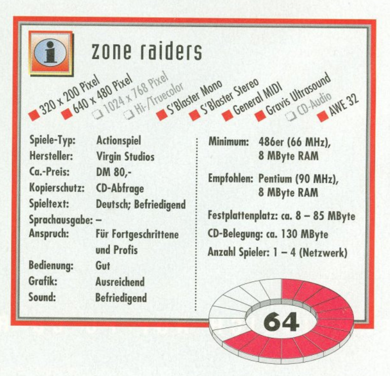
Die Außenansicht auf unser Hover-Fahrzeug, links liegt eine Extrawaffe (640 x 400)

jörg langer

Zone Raiders erinnert an das Gametek-Spiel »Road Warrior« – mit dem wichtigen Unterschied, daß es wesentlich besser zu steuern ist. Die Geschwindigkeit unter VGA darf als rasant bezeichnet werden, auf einem Pentium 90 jagt man auch bei 640 mal 400 Pixeln zügig über die Fahrbahn. Wer gerade dann ein Jetpack aufsammelt, wenn plötzlich die Seitenbegrenzungen fehlen, wünscht sich beim Sturz in die Tiefe sogar einen langsameren Spielablauf.

Die Levels sind düster und monoton geraten – das paßt zur Hintergrundstory, macht aber nicht viel her. Auch die Polygon-Gegner sehen alles andere als interessant aus. Mit Bedacht sollte man die verschiedenen Waffen einsetzen, sonst hat man sich schnell selbst in die Luft gesprengt. Der Guardian sorgt für Motivation, trotz Abgründen und Straßensperren das Zeitlimit einzuhalten. Zone Raiders macht eine gewisse Weile lang Spaß, doch auch drei Alternativwagen können nicht über die bescheidene Langzeitmotivation hinwegtäuschen.

Für Netzwerk-Spieler gibt es noch die Möglichkeit, zusammen gegen die Verteidigungssysteme vorzugehen – viele Solisten dürften aber schon nach einigen Levels den Zündschlüssel abziehen.



zone raiders

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Virgin Studios
Ca.-Preis:	DM 80,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; Befriedigend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 8 – 85 MByte
CD-Belegung:	ca. 130 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (Netzwerk)

64

LOCUS

Torjagd in mathematisch geformten Arenen: Im futuristischen Sportspiel »Locus« wird der Gegner auch mit Lasern beharkt.

Sport als Droge: Hochleistungsathleten kennen die Wirkung von Adrenalin oder Endorphin, die der Körper bei extremen Belastungen ausschüttet. Ganz anders ist das bei »Locus« gemeint, denn hier berauschen sich die Zuschauer am futuristischen Sportspektakel und sind geradezu süchtig danach. Die Akteure leben dagegen ständig in der Gefahr, eliminiert zu werden. Die Fußballvariante kommender Generationen ist nämlich über den Level der Beinscheren und des Hackentretens längst hinaus, denn bei Locus wird scharf geschossen.



So kurz vor dem gegnerischen Tor kann uns eigentlich nicht mehr viel aufhalten

Drei Teams treffen in ungewöhnlich designten Arenen aufeinander. Was früher ein ebener Platz war, ist nun eine Röhre, ein Ring oder eine ellipsoide Hantel, allesamt durch mathematische Formeln geschaffen. Darin befinden sich farblich markierte Tore, eines für jedes Team, sowie eine oder mehrere Zonen, in denen der Ball auftaucht. Dieser muß, wie sollte es anders sein, in eines der gegnerischen Tore bugsiert werden. Wer sich gut schlägt, kommt in ein neues Team mit anderen Arenen und Fahrzeugen.

Zwei Spieler pro Mannschaft versuchen, den Ball mit den magnetischen Greifern ihres abstrakten Fahrzeugs aufzunehmen und möglichst unbemerkt vom Gegner auf ein Tor zu schießen. Das Problem ist, daß der Greifer die Kugel nur einige Sekunden halten kann und sie dann fallen läßt. Je nach Geschwindigkeit Ihres Fahrzeugs saust das begehrte Objekt dann durch die Arena oder fällt einem Gegner vor die Klauen. Auch Attacken der Konkurrenz mit dem Laser oder eine allzu heftige Karambolage können zu einem Ballverlust führen. Manchmal hilft nur noch ein beherzter Sprung, um den Häschern zu entgehen oder ein Paß zum Teamkollegen, der vielleicht günstiger postiert ist.

Einer der Gegner hat uns den Ball gemopst und will flüchten

Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Keyboard, wobei sich ein analoger Steuerknüppel am besten bewährt. Allerdings ist die Gewöhnung an die sanft gerundeten Arenen gar nicht so einfach, schließlich dürfen Sie die Innenwände des Rings nach Belieben befahren; was zuerst unten war, ist dann plötzlich oben. Die Gouraud-schattierten Arenen werden wahlweise in VGA oder hochauflösend dargestellt. Je nach Rechnerleistung müssen Sie das Grafikfenster in mehreren Stufen verkleinern, um noch flüssig spielen zu können. Einige der großen Spielfelder verschlingen deutlich mehr Rechenzeit, da die Arena immer komplett dargestellt wird. Locus befindet sich in einer DOS- und Windows-95-Version auf der CD, die spielerisch identisch sind. **(fs)**

florian stangl

Fußball einmal anders – warum auch nicht. Die Idee mit den aus Formeln gezeichneten Arenen, den ungewohnten Perspektiven und den bis zu drei Toren hat durchaus ihre Reize. Die begrenzte Energie des Greifers und größtenteils intelligent aufgebaute Spielfelder hätten Locus zu einer witzigen Alternative für Sport- und Actionfans machen können.

Die Anhäufung diverser Schlampigkeiten im Spieldesign und mangelnde Optionsvielfalt töten den Spaß aber schnell ab. Freund und Feind sind nur aus der Nähe und mit viel Übung zu unterscheiden, auch die zu nervös reagierende Steuerung vereitelt so manches sicher geglaubte Tor. Kommunikation mit dem computergesteuerten Mitspieler gibt es nicht, also muß man sich auf sein Glück verlassen, wenn man ihm den Ball zupaßt. Auch die mageren Mehrspieler-Modi funktionieren aus diesem Grund nicht besonders.



locus

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Sport/Action
Hersteller:	GT Interactive/Virgin
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM; Für SVGA: Pentium (133 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 125 MByte
Anzahl Spieler: 1–2 (Modem/Nullmodem), 12 (Netzwerk)

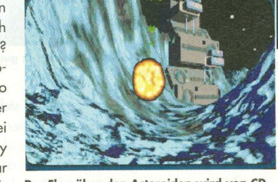
54

ICE & FIRE

Perestroika '96: Als russisch-amerikanische Co-Produktion ist das 3D-Spiel Ice & Fire politisch interessant, der Spielwitz entspricht aber eher dem kalten Krieg.

Dieser Gegner wurde schon enteist, in den blauen Kristallen lauern weitere

Was haben Tetris und ein 3D-Spiel im Labyrinth eines Asteroiden gemeinsam? Überraschenderweise die Programmierer Vladimir Pokhilko und Alexey Pajitnov. Mit der abstrakten Klötzchenschieberei hat die Science-fiction-Story von Ice & Fire aber nun rein gar nichts mehr gemein: Der als Raumstation ausgebaute Asteroid IF-1 (wie Ice & Fire) wurde von der außerirdischen Rasse der Spherids angegriffen. In Panik fror der Befehlshaber der Station kurzerhand alles Leben auf dem Asteroiden ein. Der Kälteschlaf schadet jedoch dem menschlichen Personal auf Dauer, so daß der Spieler in einer Rettungsmission zwei Aufträge zu erfüllen hat: Alle Menschen müssen aufgetaut werden, die Spherids dagegen weiterhin eingefroren bleiben. Um jedoch die acht verschiedenen, in den Asteroiden eingebauten Teile der Station zu erreichen, ist erst ein 3D-Flug über die Oberfläche notwendig. »Flug« ist dabei etwas übertrieben, vielmehr folgt der Gleiter wie auf Schienen dem Verkehrsleitsystem des Asteroiden. Außer rechtzeitigem Abbiegen an der richtigen Stelle und dem Bekämpfen des noch aktiven Verteidigungssystems der Station ist dabei weiter nichts zu tun, die Grafik wird als Film von der CD abgespielt. Da die Karte des Schienennetzes zwar im Handbuch steht, die Namen der einzelnen Stationen aber nicht eingezeichnet wurden, muß der Asteroid mehrfach umrundet werden, bis der nächste Level erreicht ist: Die Stationen müssen nämlich in einer bestimmten Reihenfolge aufgetaut werden.

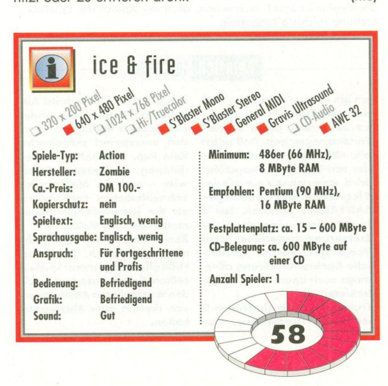


Der Flug über den Asteroiden wird von CD abgespielt und ist wenig interaktiv

Ist einer der Abschnitte erreicht, beginnt das eigentliche Spiel mit einer rechtwinkligen Pseudo-3D-Darstellung, die sich nur durch teils gute Texturen von anderen Programmen abhebt. Jeder neue Teil des Stationslabyrinths wirkt zunächst wie ausgestorben: Lediglich Eiskristalle sind zu sehen. In diesen können entweder Menschen, Aliens oder auch Extrawaffen eingeschlossen sein, was nur ein Schuß mit der Feuerwaffe ans Licht bringt: War es ein Spherid, so gilt es diesen mit der Eiskanone schleunigst wieder tiefzukühlen, sonst passiert selbiges dem Spieler. Befreite Menschen schließen sich dem Spieler an, und Extrawaffen werden schlicht eingesammelt. Die später frei herumlaufende Stationsbesatzung wehrt sich gegen die Spherids bei weitem nicht so effektiv wie es dem Spieler möglich ist, und muß teilweise mehrfach aus ihrem kalten Gefängnis befreit werden. Die Temperatur ist während des gesamten Ablaufs entscheidend: Auch die Aliens kämpfen mit Eis oder Feuer, so daß mittels aufzusammelnder Extras für Ausgleich gesorgt werden muß, wenn der Held sich überhitzt oder zu erfrieren droht. **(nie)**

nico ernst

War das Spielprinzip von Tetris noch in Sekunden zu verstehen, so ist bei Ice & Fire dafür mindestens eine Stunde nötig: Der Flug über den Asteroiden entpuppt sich nach einigen Experimenten und dem Studium des knappen Handbuchs als grafischer Gag und reine Schikane. Die Interaktion von Aliens, Spielern und befreiten Menschen in den Stationen wird ebenfalls erst nach einiger Zeit durchschaubar. Das gesamte Programm wirkt mit taktischen Details geradezu überladen und ist dabei bei weitem nicht so leicht zugänglich wie andere 3D-Actionspiele. So ist Ice & Fire eher ein Fall für Experten, welche die Ausdauer haben, sich an einzelnen Missionen festzubeißen, und auch nicht aufgeben, wenn das letzte herumirrende Besatzungsmitglied zum zehnten Male eingefroren wurde. Als Technologiedemo für ein Windows-Spiel ist Ice & Fire dagegen mit Unterstützung für die 3D-Brille »i-glasses« und Ausnutzung der neuen Spiele-Treiber von Microsoft (Direct Draw, Direct Sound) wunderbar geeignet.



ice & fire

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Zombie
Ca.-Preis:	DM 100.-
Kopierschutz:	nein
Spieltext:	Englisch, wenig
Sprachausgabe:	Englisch, wenig
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 15 – 600 MByte

CD-Belegung: ca. 600 MByte auf einer CD

Anzahl Spieler: 1

58

RAN-TRAINER 2

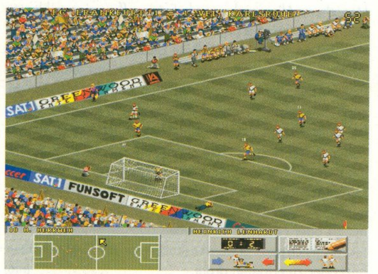
Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören. Weniger glanzvolle Erscheinungen müssen hingegen nachsitzen: Der Fußball-Manager »ran-Trainer« müht sich beim zweiten Auftritt erfolgreich um Schadensbegrenzung.



Die 08/15-Optionen sind in gut aufgeräumten Menü-Screens untergebracht

Zu den großen Katastrophen des letzten Jahres zählte neben dem Rhein-Hochwasser und der Kelly-Family das Computerspiel »ran-Trainer«. Von dem Lizenzdeal mit der quotenträchtigen SAT.1-Sportsendung schier übermannt, fummelte Greenwood einen der schlechtesten Fußballmanager aller Zeiten zusammen. So ganz perfekt fand man das eigene Werk wohl auch nicht; schon 12 Monate später steht mit »ran-Trainer 2« der Nachfolger parat.

Hat man die diversen Intros überstanden, in denen allerlei Firmenlogos und Fußbälle albern durch den Weltraum schwirren, erreicht man das Startmenü. Als Trainer sind Sie an keinen bestimmten Verein gebunden: Unterzeichnen Sie z.B. bei einer Zweitliga-Truppe und erreichen respektable Ergebnisse, trudeln bald Offerten von Spitzenteams ein. In



Die Grafik ist schön anzusehen, doch der Ablauf der Spieldarstellung reichlich langatmig

hochauflösendem Menüs stellen Sie den Trainingsplan zusammen, dealen mit Spielern herum und kümmern sich um die Teamformation – oder überlassen diesen Job der Automatikfunktion. Der Ablauf des Spiels wird dann isometrisch kredenzt. Betrachten Sie, ob Ihre Kicker aus guten Chancen Tore machen oder den Ball verstolpern. Halten Nerven (...oder Geduld) dieses Schauspiel nicht länger aus, schaltet man die Matchdarstellung einfach im Optionsmenü ab. Dann bringen Sie sich aber auch um die Möglichkeit, während der Partie Auswechslungen vorzunehmen oder die Taktik zu ändern.

Der finessenarme und eintönige Spielablauf soll mit Multimedia-Glibber an allen Ecken und Enden übertüncht werden. Die Reporterstimme während der Spieldarstellung ist nur peinlich: Ständig wiederholen sich hohle Phrasen, die zudem in den seltensten Fällen zum Geschehen passen. Die Anmoderationen des ran-Reporters im frisch gepreßten Sakko kennt man bald ebenso auswendig wie die völlig witzlosen Videoclips zu den einzelnen Trainingslektionen. Also ran ans Optionsmenü und munter abschalten – auch wenn Helmut Schulte noch so treuherzig guckt.

Dank des mitgelieferten Editors bringen Sie die verfremdeten Team- und Spielernamen auf den neuesten Stand. Drei Schwierigkeitsgrade lassen auch Einsteigern gute Siegeschancen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Ich bin in einer behüteten Welt aufgewachsen, in der es nur zu besonders guten Spielen Fortsetzungen gab. Daß selbst ein »Pfui-Bäh!«-Produkt wie der ran-Trainer weitergeführt wird, kann ich mir nur mit der Blendkraft der mächtigen SAT.1-Lizenz erklären. Teil 2 bietet sogar eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger, dessen spielerische Bankrotterklärung allerdings auch kaum mehr zu unterbieten war.

Trainer 1 war Trash, Trainer 2 ist »nur« langweilig. Das nenne ich mal Fortschritt! Altbekannte Zutaten aus anderen Fußball-Managern werden uninspiriert aufgekocht. Kein Pep, konventionelle Bedienung, verhaltener Spielwitz – und die Multimedia-Sahnehäubchen verkommen ob der jämmerlichen Implementation zum Malus.

Ran-Trainer 2 ist erträglich, aber entbehrlich. Fans von Fußballmanagement-Spielen sollten lieber Ausschau nach den originelleren Alternativen von Ikarion oder Microprose halten.



ran trainer 2

320 x 200 Pixel ☐ | 640 x 480 Pixel ■ | 1024 x 768 Pixel ☐ | Hi-/Truecolor ☐ | S'Blaster Mono ■ | S'Blaster Stereo ■ | General MIDI ■ | Gravis Ultrasound ■ | CD-Audio ☐ | AWE 32 ■

Spiele-Typ:	Sport-Strategiespiel
Hersteller:	Greenwood
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 28 oder 35 MByte
CD-Belegung:	ca. 590 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

40

LucasArts Entertainment Company präsentiert

The Dig™

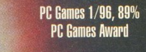
Sie haben die Erde vor der totalen Zerstörung gerettet. Können Sie auch sich selbst retten?

Komplett Deutsch



PC Power 1/96, 90 %
Power Platin Award

"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/ PC Power



PC Games 1/96, 89%
PC Games Award



"...Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker", Herbert Aichinger/ PC Games





Power Play 2/96, 85%
Power Play Volltreffer



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax: 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

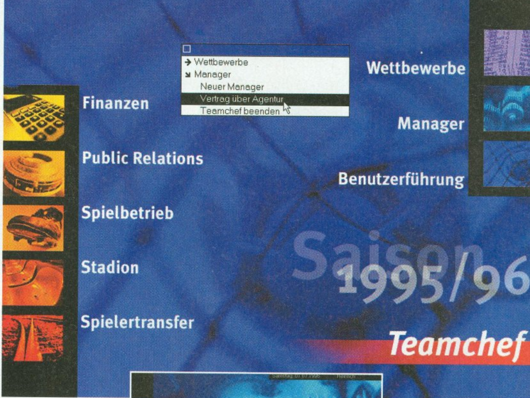
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

LucasArts



TEAMCHEF

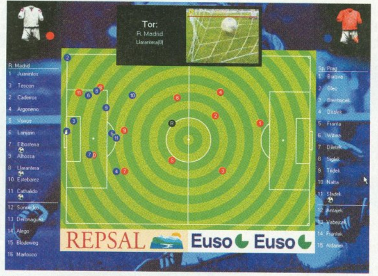
Selbst Rehhagel blieb nicht ewig: Um bei einem europäischen Spitzenklub zu landen, muß der Fußballehrer auch mal den Verein wechseln. Eine Kicker-Karriere mit Überraschungseffekten verspricht das neue Sport-Strategiespiel von Microprose.



Franz Beckenbauer konnte granteln, bedeutungsschwer »Schau'n mer mal« knurren und hatte ein tolles Golf-Handicap – aber nie im Leben eine Trainerlizenz besessen. Was tat also der deutsche Fußballverband, nachdem Jupp Derwall als Nationaltrainer in die Wüste geschickt wurde? Er erfand die neue Jobbezeichnung »Teamchef«, um den Kaiser coachen zu lassen. Die Folgen waren der Weltmeistertitel 1990 und eine sich etablierende Wortschöpfung. Letztere kam der aufstrebenden Gütersloher Softwarefirma »mfn« gerade recht. Nach der Fußballmanager-Flut der letzten Jahre gibt es kaum eine Titelvariante von »Trainer«, die nicht schon durch ein Konkurrenzprodukt belegt wäre. Also nannte mfn sein neues Werk »Teamchef«; Microprose bringt das gute Stück in die Händlerregale. Mit Beckenbauer oder Nationalmannschaften hat das Programm nichts zu tun, bringt aber dringend benötigten frischen Wind ins Sportstrategie-Genre.

Arbeitslos und däumchendrehend fläzen Sie im Sommer am Schreibtisch, dem Klingeln des Telefons harrend. Wo bleibt der Anruf des Headhunters, der im Auftrag eines Fußballclubs einen neuen Manager sucht? Oder sollte man selber die Initiative ergreifen und einen den neuen Brötchengeber anbaggern? Auch wenn man nicht die erstbeste Offerte annehmen muß, können Sie zu Beginn keine Angebote von Spitzenklubs erwarten. Elf Saisons lang haben Sie Zeit, an Ihrer Karriere zu feilen. Erreichen Sie mit einem Auf-

Nach der Installation begrüßt Sie dieses gut aufgeräumte Startmenü. Als erstes sollte man sich nach Angeboten internationaler Vereine umhören.



Nicht schön, aber zweckmäßig: Diese Futzi-Darstellung des ganzen Spiels bringt gut rüber, wie sich Ihre taktischen Änderungen auswirken. Eilige Naturen schalten die Matchanzeige ganz ab.

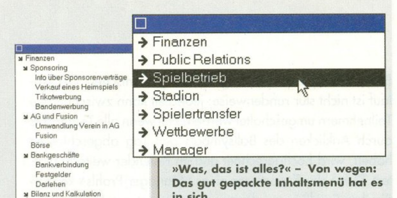
im wettbewerb

Spiel	Wertung
FIFA Soccer '96	88
TEAMCHEF	**80**
Sensible World of Soccer	79
Hattrick	78
Willi Lemkes Fußballmanager	44

In der statistischen Abteilung hat Teamchef ebenso leichte Defizite wie bei der Optionsfülle. Einige witzige neue Designideen, erstklassige Bedienung und leichte Zugänglichkeit sorgen aber für einen knappen Punktsieg gegenüber Ikarions Hattrick. Wenn's eine Mischung aus Fußball-Action und Trainer-Strategie light sein soll, empfiehlt sich ein Probespiel mit Sensible World of Soccer. Hier gibt es zwar weitaus weniger Menüpunkte als bei der Virgin/Anco-Schmumpfproduktion Willi Lemke, aber der Spielspaß bei der Rasen-Action ist höher. Das aktuelle Referenzprogramm für Kicker-Action ohne großes Manager-Gefummel heißt FIFA Soccer '96. Wer auch ohne Vertragsdeals und Stadionausbau leben kann, bekommt hier ein höchst beeindruckendes 3D-Fußball geboten.

Finanzen
Sponsoring
Info über Sponsorenverträge
Verkauf eines Heimspiels
Trikotwerbung
Bandenwerbung
AG und Fusion
Umwandlung Verein in AG
Fusion
Börse
Bankgeschäfte
Bankverbindung
Festgelder
Darlehen
Bilanz und Kalkulation
Jahreskalkulation
Einnahmen und Ausgaben
Bilanzübersicht
Public Relations
Medienwirksamkeit
Fanklubbetreuung
Rahmenprogramme
Spielbetrieb
Mannschaftssitzung
Spieltaktik
Mannschaftsaufstellung
Trainingsbetrieb
Training
Trainingslager
Trainingsbericht
Trainer
Info Trainer
Einstellen der Trainer
Trainervermittlung über Agentur
Sonderprämien
medizinische Abteilung
medizinischer Bericht
Personalplanung
Jugendabteilung
Jugendtrainer einstellen
Budget Jugendtraining
Jugendinternat
Info Jugendarbeit
Info Verein
Stadion
Stadionprofil
Umbaumaßnahmen
Neubaumaßnahmen
Sicherheitskräfte
Eintrittspreise
Spielertransfer
Transferliste
Übersicht Transferliste
Transferliste eigener Verein
Spielerkauf und Spielerleihe
Kauf und Leihe über Transferliste
Kauf und Leihe von einem Verein
Spielerkauf über Agentur
Verträge
Wettbewerbe
Info über die laufenden Wettbewerbe
Spieltag / Tabelle
Manager
Neuer Manager
Vertrag kündigen
Teamchef beenden

Durch Anklicken der einzelnen Punkte entfalten sich Untermenüs, die nach Gebrauch wieder zusammengeklappt werden können



»Was, das ist alles?« – Von wegen: Das gut gepackte Inhaltsmenü hat es in sich.

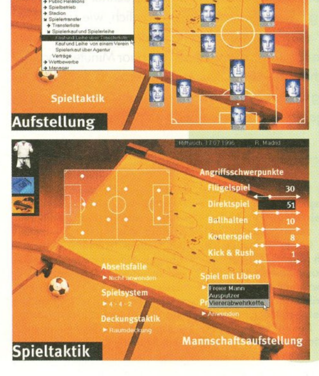
steiger wie St. Pauli oder Düsseldorf einen relativ guten Rang im Mittelfeld, werden allmählich besser betuchte Clubs aufmerksam. Durch Job-Hopping im rechten Augenblick dient man sich in die Büros der europäischen Spitzenclubs vor. Neben dem Gekicke in der Bundesliga verwaltet »Teamchef« die Ligen in England, Frankreich, Italien und Spanien, wo Sie auch anheuern können. Der europäische Karrieregedanke ist nicht die einzige Besonderheit des Windows-Programms. Ungewöhnlich sind Präsentation und Benutzerführung. Als Grafikauflösung wurden luxuriöse 800 x 600 Bildpunkte gewählt. Durch Verwendung einer relativ großen Schrift bleiben die Texte aber bei aller Schärfe auch auf kleineren Monitoren vernünftig lesbar.

Ihre Tätigkeitsfelder sind in einzelne »Sektoren« aufgeteilt. In diesen Sammelstationen wie z.B. »Finanzen« oder »Spielbetrieb« verbergen sich allerlei nette Unterpunkte. Die meisten Fußballmanager-Programme bieten eine ähnliche Funktionsfülle, kommen bei der Übersichtlichkeit aber oft böse ins Schleudern. »Teamchef« löst dieses Problem mit einem cleveren »Inhaltsverzeichnis«, das sich jederzeit in einem Window über den gerade angewählten Bildschirm legen läßt. Das Inhaltsfenster hat eine Baumstruktur: Klicken Sie z.B. auf »Finanzen«, werden alle Unterpunkte dieses Bereichs angezeigt. Durch Anklicken des gewünschten Details springen Sie direkt zu dieser Thematik, ohne sich erst einen Umweg über Hauptmenüs bahnen zu müssen.

Ab wann gelten Sie eigentlich als erfolgreich? Ganz einfach: Sobald Ihre Fan- und Sponsoren-Werte höher klimmen als der Stärkewert Ihrer Mannschaft. Bei St. Pauli sind die Erwartungshaltungen nun einmal minimal geringer als beim AC Mailand. Vor allem sollten Sie das Ansehen bei den Sponsoren im Auge behalten: Ist die Industrie gut Freund, fließen mehr Werbegelder, mit denen Sie die Fan-Zuneigung teilweise kaufen können. Sonderreisen zum nächsten Auswärtsspiel, fesche Cheerleaders in der Halbzeitpause und die Subventionierung einer Stadionzeitung sorgen für Beliebtheit bei der Basis – und steigende Zuschauerzahlen.

Spielerkauf und Spielerleihe über Transferliste

Kauf' mich! Auf der Suche nach Verstärkungen spähen Sie die internationalen Transferlisten aus.



In diesen wichtigen Bildschirmen legen Sie die taktischen Schwerpunkte fest und bestimmen die Aufstellung. Auch während eines Spiels haben Sie auf diese Screens Zugriff.

heinrich lenhardt

Ich wollte ja schon den Europäischen Gerichtshof bitten, das Programmieren weiterer Fußballmanager-Spiele zu unterbinden. Gegen das Gebirge an Langweilern, das sich hier in letzter Zeit angesammelt hat, ist der Butterberg die reinste Talsenke.

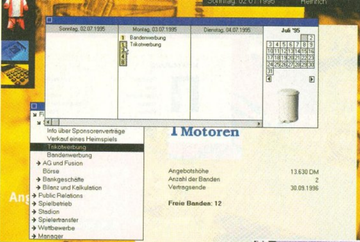
Doch der »Teamchef« bringt wieder Sinn ins Manager-Leben. Sachliche, komfortable Menüstruktur statt abschreckender Stoffelmenüs (Hallo, »Willi Lemke«!). Gute Spielbarkeit statt Phantasielosigkeit mit einer Sauce aus Multimedia-Mätzchen (Hallo, »ran-Trainer 2«!).

Durch die elegante Bedienung kommt man schnell in den »Teamchef« rein – und will das Programm auch nicht so rasch wieder verlassen. Sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele – und taktische Änderungen wirken sich sofort gut sichtbar aus.

Nur die Hardcore-Zahlenschieber werden muffeln. Man entdeckt kaum Statistiken (nicht mal eine Torschützenliste), Aufstellungs-Schablonen lassen sich nicht speichern und der Schwierigkeitsgrad ist unveränderbar.

Schlimmer noch: Es gibt keinen Editor, um die Phantasienamen der Spieler zu ändern. Nur wenn Sie zugunsten einer leicht zugänglichen Aufmachung auf solche Details verzichten wollen, sollten Sie sich das Programm zulegen.

Drag & drop, ex & hopp: Der Online-Kalender merkt sich Ihre Terminwünsche.



Bandenwerbung

Die lieben Sponsoren freuen sich über den Bau von VIP-Logen und ein sauberes Image. Sparen Sie z.B. bei Sicherheitskräften, kann es nach einem Heimspiel Ausschreitungen geben. Die Folgen: Sanktionen vom DFB und ein bröckelnder Wert beim Sponsoren-Ansehen

Spieltag/Tabelle

Der Teamchef-Traum: Bei einer Mannschaft anheuern, die in der neuen Europaliga mitspielt.

Wichtigstes Mittel, um Fans und Förderer zu bezirzen, sind natürlich sportliche Erfolge. Stellen Sie zunächst einen Cheftrainer an, um Analysen über die Trainingsfortschritte und Vorschläge zur Aufstellung zu erhalten. Als Teamchef haben Sie das letzte Wort über Taktik und Personalien: 4-4-2 oder 3-5-2, Viererkette oder Libero, Ball halten oder »Kick and rush«? Die taktischen Vorgaben lassen sich nicht nur vor einer Partie säuberlich einstellen; mitten im Match können Sie jederzeit die Werte ändern. Vielleicht tun auch Auswechslungen not? Eine Stärkeanzeige informiert Sie sofort, wie gut sich ein Spieler an der ihm zugewiesenen Position entfaltet. Stellt man z.B. den Ersatztorhüter als Flügelstürmer auf, rasselt dessen Wert entsprechend nach unten. Fruchten alle Trainingszuwendungen und Taktikvarianten nicht, ist es vielleicht an der Zeit, schläfrige Nasenbohrer auf die Transferliste zu befördern. Mit dem Reibach vom Luschenausverkauf kann man sich eine schöne Verstärkung leisten.

Das Ergebnis der Spiele kann schnell berechnet werden. Besser, man guckt zu: Dann sehen Sie nämlich, wie sich einzelne Kicker anstellen und taktische Änderungen einschlagen. Die Spielzusammenfassung dauert ein paar Minuten und wird live berechnet. Bei soviel Zweckmäßigkeit muß der Teamchef großzügig über die Schlichtheit der Darstellung hinwegsehen: karge Kreise schlittern über ein flaches Spielfeld.

Bis zu drei Spieler können gleichzeitig mitmischen. Der Ablauf ist nicht stur rundenweise; jederzeit kann zwischen den Teilnehmern umgeschaltet werden. Erst wenn alle Teamchefs durch Anklicken des Ballsymbols den Tag abgeschlossen haben, wird hochgerechnet und im Kalender weitergeblättert. Durch das Exportieren eines »Manager-Profils« können Sie Ihre Spielfigur auslagern. Mit der entsprechenden Diskette besucht man einen Freund, lädt das Profil wieder ein – und hat seinen alten Stand erfolgreich in dessen Saison reingeknubbelt.

Neben dem Reiz, die fünf europäischen Ligen mit ihren Liga-Feinheiten im Karriereverlauf zu wechseln, hat »Teamchef« auch einige Überraschungen drauf. Schließlich werden 11 Spielzeiten der Zukunft simuliert; wer weiß, was dem DFB alles einfällt? Meisterrunden können in der nächsten Saison ebenso lauern wie »Sudden Death« statt Pokalverlängerung. Nach einigen Jahren dürfen Sie außerdem mit einer Europaliga rechnen, an der nur die Spitzenteams des Kontinents teilnehmen.

An der Börse können Sie nicht nur spekulieren, sondern auch die eigenen Aktien verschachern (...sobald Sie genügend Kohle für die Umwandlung des Vereins in eine AG gebunkert haben). Zu den spielerischen Detail-Delikatessen zählt neben der detaillierten Jugendarbeit (inklusive Spielerinternat) die Möglichkeit zur Fusion.

Haben Sie gar einen Nachbarverein und wollen schnell Ihren Spielerkader aufmöbeln? Dann schnell den Fusions-Antrag an den DFB geschickt und das Saisonende abgewartet. Stimmen Partnerclub und Fußballbund zu, werden beide Teams nach Saisonende vereinigt. Diesen Gag sollten Sie sich aber nur leisten, wenn Sie gerade besonders erfolgreich sind. Ansonsten beschließt das neue Präsidium womöglich, lieber den Manager des Fusionspartners zu behalten und schickt Sie zum Rosenzüchten. **(hl)**

boris schneider

Ich finde Fußball nur unwesentlich spannender als das Flicken eines zusammengekrachten Netzwerk-Servers. Insofern ist es erstaunlich, wenn ich ein Manager-Programm rund um das olle Gekicke überhaupt eines zweiten Blickes würdige.

»Teamchef« hat's geschafft: Die sehr übersichtliche, professionelle Benutzerführung lädt zum Losklicken ein. Das Programm ist nicht so sehr mit verwirrendem Detailkram zugemüllt wie andere Vertreter des Genres. Mit dem elektronischen Terminkalender lassen sich Routinejobs gut organisieren. Daß der Sound kümmerlich ist und der Spielstand nur im Automatik-Verfahren gesichert wird, läßt sich noch verschmerzen.





HIGHWAY TO HELL



	3,5	CD
11th Hour	-	99,95
1830 (AH)	-	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Abuse	-	i.V.
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 2	-	89,95
Across the Rhine 1944	-	99,95
Action Soccer	-	89,95
Advanced Tactical Fighters ATF	-	99,95*
AH-64 D Longbow	-	99,95*
Advanced Civilization (AH)	-	99,95
Age of Rifles	-	99,95*
Air Power	-	89,95
Albion	-	99,95
Alien Odyssey	-	89,95
Aliens	-	79,95
Alien Trilogy	-	99,95*
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95
Anstoß	-	49,95
Anvil of Dawn	-	79,95
Apache Longbow	-	89,95
Archibald Applebrook	-	89,95
Ascendancy	-	79,95
Assault Rigs	-	89,95*
A-Train 4 Networks	-	89,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atztec-Empire of Blood	-	i.V.
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Bad Mojo	-	89,95*
Batman Forever	-	89,95*
Battle Beast	-	69,95
Battle Cruiser 3000	-	i.V.
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95

	3,5	CD
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Seed 2	-	99,95*
Dark Sun 2	99,95	89,95
D-Day	-	99,95
Deadly Skies	-	89,95*
Death Keep	-	89,95*
Defcon 5	-	i.V.
Der Planer 2	-	79,95*
Descent 1	89,95	89,95
Descent 2	-	89,95*
Destruction Derby	-	99,95
Die Siedler 1	-	29,95
Die Siedler 2	-	99,95*
Discworld 1	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Druid – Der Druidenzirkel	-	89,85
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s. u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	-	99,95*
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95	99,95
Earthworm Jim 2	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Empire Deluxe 2	-	89,95
Entomorph	-	79,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Escalation	-	89,95*

	3,5	CD
Indycar Racing 2.0	-	89,95
In the 1st Degree	-	89,95
Jack the Ripper	-	89,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jagged Alliance Data	-	i.V.
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
J. Madden Football '96	-	89,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Lemmings 3 D	-	99,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Lion	-	89,95*
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lost Admiral 2	-	99,95*
Machiavelli	109,95	99,95
Mad TV 2	-	i.V.
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	89,95
Magic the Gathering	-	99,95*
Magic the Gathering Screen Saver	-	i.V.
Maniac Mansion 2	-	39,95
Martian Chronicles	-	99,95*
Master of Antares	-	99,95*
Master of Magic	-	49,95
Master of Orion	-	39,95
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	59,95
Megaman X	-	79,95*

	3,5	CD
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Powerdolls (Megatec)	-	109,95
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Pro Pinball	-	79,95
Psychic Detective	-	99,95*
Psycho Pinball	89,95	79,95
Ran Soccer	-	79,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rayman	-	89,95*
Rebel Assault 2	-	79,95
Red Ghost	-	89,95*
Riddle of Master Lu	-	89,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Ripper	-	89,95*
Road Warrior	-	69,95
Ruins	-	79,95*
Sam & Max	-	69,95
Sensible Golf	84,95*	79,95*
Sensible World of Soccer	79,95	79,95
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	89,95
Shannara	-	99,95
Shellshock	-	89,95*
Shivers	-	89,95
Shockwave	-	89,95
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle	-	99,95
Sim Tower	109,95	89,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95
Space Bucks	-	89,95*
Space Marines	-	89,95
Space Quest 6	-	89,95

	3,5	CD
Thexder	-	89,95
This Means War	-	99,95
Thunderhawk 2	-	89,95
Thunderscape	-	89,95
Tie Fighter	-	79,95
Tilt	-	69,95
Time Gate	-	89,95
Transport Tycoon Deluxe	-	99,95
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Torins Passage	-	89,95
Touché	-	89,95
Tyrian	-	79,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	39,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Unnecessary Roughness 96	-	89,95*
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	-	i.V.
Virtual Karts	-	99,95
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Snooker	-	89,95*
Voll Gas-Full Throttle	-	69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95
Warhammer The Horned Rat	-	79,95
Warlords 2	-	89,95
Waterworld	-	89,95*
Werewolf vs Commanche	-	89,95
Westwood Compilation	-	79,95
Wetlands	-	79,95
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander 4	-	99,95*
Wipeout	-	99,95

HIGHWAY TO HELL und  präsentieren:

Kurfürstendamm 195

10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Andere schreiben's nur, wir haben's: über 5.000 weitere Artikel!

	3,5	CD
Battlegrounds 2: Gettysburg	-	99,95*
Battle Isle 3	-	99,95
Battle Race	-	79,95*
Battles in Time	-	99,95*
Beavis & Butthead	-	79,95
Bermuda Syndrom	-	89,95
Biing	89,95	69,95
Bioforge +	-	99,95*
Bleifuß - Screamer	-	59,95
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95
Burning Steel 4	-	79,95*
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	89,95
C 64 Actionpack	-	39,95
Caesar 2	-	89,95
Capitalism	-	89,95
Caribbean Disaster	89,95	99,95
Cessmaster 5000	-	89,95*
Chewy ESC from F5	-	89,95
Chronomaster	-	99,95*
Civilization 2000	-	i.V.
Civnet	-	99,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	49,95
Command & Conquer	-	99,95
Command & Conquer Data	-	29,95*
Congo	-	89,95*
Conqueror A.D. 1086	-	99,95
Conquest of the New World	-	89,95*
Creation	-	i.V.
Crusader (Origin)	-	99,95
Cyber Bikes	-	89,95*

	3,5	CD
ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*
Exploration	-	89,95*
Extreme Pinball	-	89,95
Fade to Black	-	99,95
Fantasy General	-	89,95*
Fatal Racing	-	89,95
FIFA Soccer 96	-	89,95
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	89,95
Formula One GP 1	-	39,95
Formula One GP 2	-	99,95*
Formula One GP 2 Manager	-	99,95
Frankenstein	-	99,95
Front Page Sports Baseball 96	-	99,95*
Front Page Sports Football 96	-	99,95*
Gabriel Knight 2 The Beast Within	-	89,95*
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	89,95*
G-Nome	-	89,95*
Hardball 5	-	99,95
Hattrick (Ikarion)	89,95	89,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Heroes of Might & Magic	-	89,95
Hexen	-	89,95
High Octane	-	39,95
Hokus Pokus	-	69,95
Hooves of Thunder	-	i.V.
Hyper 3 D Pinball	-	89,95*
Ice & Fire	-	89,95*
I have no Mouth and must srceam	-	89,95*

	3,5	CD
Metal Lords	-	99,95*
Metaltech Earthsiege 2	-	89,95*
Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Mission Critical	-	89,95
Monopoly	-	89,95
Monster Island	-	i.V.
Myst 1	-	89,95
Myst 2	-	i.V.
Nascar Racing	89,95	89,95
Navy Strike	-	99,95*
NBA Jam TE	-	99,95
NBA Live 96	-	i.V.
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	89,95
NHL Hockey 96	-	89,95
Panic in the Park	-	89,95
Panzer General 1	89,95	ab 69,95
Panzer General 2 Allied General	-	79,95
Pax Imperia 2	-	89,95*
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	-	79,95
PGA Tour Golf 96	-	89,95
Phantasmagoria	-	99,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95	79,95
Pitfall Windows 95	-	79,95
Pinball World	-	i.V.
Pole Position	79,95	79,95*
Police Quest 6 SWAT	-	89,95
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*

	3,5	CD
Spaceward Ho! 2	-	i.V.
Spycraft	-	89,95
SSI Collectors Edition	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Star Control 3	-	99,95*
Star Trek - Omnipedia	-	89,95
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - TNG Emissari	-	99,95
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panthers	-	79,95
Stonekeep	-	99,95
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	99,95*
System Shock	-	29,95
Talisman	-	89,95
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	89,95
Tempest 2000	-	69,95*
Terminal Velocity	-	79,95
Terminator Future Shock	-	99,95
Terra Nova	-	99,95*
TFX - 2000	-	99,95
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	69,95
The Hive Windows 95	-	59,95
The Indestructebles	-	i.V.
The Mummy	-	i.V.
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Raven Project	-	i.V.

	3,5	CD
Witchhaven	-	89,95
Witchwood	i.V.	i.V.
Wizardry 7 Gold	-	89,95*
Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Worms	-	89,95
WWF Wrestling	-	99,95
X-COM (UFO 2)	109,95	49,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	2,95
Magic TG dt o. us HeimatländerL	-	3,95
Magic TG us Fallen Empires L	-	2,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG dt. o. us Eiszeit L	17,95	5,95
Mittelerde L	19,95	5,95
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Star Wars L	19,95	5,95
Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	19,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95
Zub.-Scrye Life Counter L	-	ab 13,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr
Versand: 10-18:30 Uhr



030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline ab 18.30 Uhr

030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖRD +++ SATURN +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 16.01.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



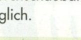
CLAIM TO POWER

Der »alten Rittersleut« nimmt sich Rainbow Arts mit »Claim to Power« an. Beginnend mit einer einzigen Provinz, muß ein ganzer Kontinent erobert werden. Das Spiel wartet mit überdurchschnittlichen Videos und Standbildern auf, Schaukämpfer balgen sich professionell in Ritterfilm-Manier.

Beim eigentlichen Spiel herrscht unteres Risiko-Niveau vor: Vier Vorräte sowie Gold werden in Festungs-, Waffen- und Moralpunkte umgewandelt. Sechs Aktionen stehen pro Runde zum Handeln und Soldaten-Verschieben zur Verfügung. Die ausgewürfelten Kämpfe sind für den Spieler nicht durchschaubar, Neurekrutierungen nur in Großstädten möglich. **(la)**



▲ Die Spielkarte läßt sich in drei Größen anschauen



jörg langer

Fähige Fechter und schöne Fotos reichen nicht aus, um selbst Gelegenheitsspieler länger als eine Mittagspause zu motivieren: Man handelt, verschickt Soldaten, guckt Zufallsereignisse an und gähnt ausgiebig.
Wie die frühen Koei-Strategiespiele, ordnet Claim for Power Waffen und Moral den Provinzen zu, anstatt den Soldaten. Verschiebt man also zehn Veteranen in eine Provinz mit 90 Rekruten (die Begriffe sind erfunden, das Spiel kennt nur einen Truppentyp), ergibt das 100 Nieten mit rundenweise abnehmender Moral.

claim to power

■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo
□ 320 x 200 Pixel □ Hi-/Truecolor □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

- **Spiele-Typ:** Strategiespiel
- **Hersteller:** Korg/Rainbow Arts
- **Ca.-Preis:** DM 100,–
- **Kopierschutz:** CD-Abfrage
- **Spieltext:** Deutsch; befriedigend
- **Sprachausgabe:** –
- **Anspruch:** Für Einsteiger
- **Bedienung:** Befriedigend
- **Grafik:** Gut
- **Sound:** Ausreichend
- **Minimum:** 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
- **Empfohlen:** 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
- **Festplattenplatz:** –
- **CD-Belegung:** ca. 525 MByte
- **Anzahl Spieler:** 1–6 (abwechselnd; Netzwerk)

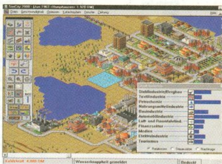
24



SIM CITY 2000 CD COLLECTION

Die Städte-Simulation »Sim City 2000« geht mit der neuen Windows-95-Variante inzwischen in die dritte Version. Bonsai-Beschreibung des Evergreens für alle Nicht-Sim-Städteplaner: In »Sim City 2000« konstruieren Sie eine Stadt mit allem was dazu gehört.

Die CD enthält neben dem Spiel noch die »Scenarios Volume 1«, mit zehn Katastrophen-Szenarien. Außerdem finden sich auf der CD drei bisher unveröffentlichte Städte-Szenarien (Las Vegas, Barcelona und Paris) sowie 42 Städte, die aus einem Sim-City-Wettbewerb stammen. Im Paket liegt weiterhin das »Urban Renewal Kit«, mit dem Sie selbst neue Grafiken entwerfen und dem 12 komplette Grafik-Sets beiliegen. **(hf)**



Die Windows-95-Version von »Sim City 2000« unterscheidet sich fast nicht von der DOS-Version

henrik fisch

Es spielt sich genau so wie die alte Version, die Grafiken sind die selben und das Handbuch heißt immer noch »Verwenderhandbuch«. Das Scrollen ist in der Windows-95-Version ruckliger geworden. Dafür können Besitzer großer Monitore auch 1024 mal 768 Pixel nutzen, um den vollen Städteüberblick zu behalten. Das Dateiformat der gespeicherten Städte ist zu hundert Prozent kompatibel mit dem der DOS-Version. Stadt-Dateien lassen sich also ohne Probleme zwischen beiden Programmen austauschen. Und natürlich stellt sich nach wie vor der Sucht-Effekt beim Spielen ein. Wer die alte Version besitzt, muß nicht mehr unbedingt das Portemonnaie bemühen. Wer das Spiel dagegen immer schon mal haben wollte, für den ist die neue 95er-Version dank der Szenarien und der Zusatz-Städte ein Schnäppchen.



sim city 2000 cd rom collection

■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ AWE 32
□ 320 x 200 Pixel □ Hi-/Truecolor □ CD-Audio

- **Spiele-Typ:** Strategiespiel
- **Hersteller:** Maxis
- **Ca.-Preis:** DM 120,–
- **Kopierschutz:** –
- **Spieltext:** Deutsch; befriedigend
- **Sprachausgabe:** –
- **Anspruch:** Für Einsteiger und Fortgeschrittene
- **Bedienung:** Sehr gut
- **Grafik:** Gut
- **Sound:** Befriedigend
- **Minimum:** 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
- **Empfohlen:** 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
- **Festplattenplatz:** ca. 21 MByte
- **CD-Belegung:** ca. 18 MByte
- **Anzahl Spieler:** 1

90

ADVANCED CIVILIZATION

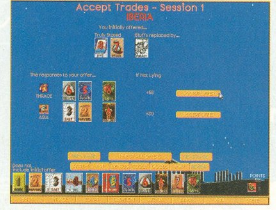
Sid Meier mag dieses Brettspiel einst als Inspiration für sein »Civilization« gedient haben – jetzt gibt es von anderen Programmierern eine offizielle Umsetzung auf CD-ROM.



Das Spielbrett ist mit der Vorlage identisch; runde Steine stehen für Städte, quadratische für Bevölkerung

Bei »Advanced Civilization« handelt es sich um die PC-Version eines beliebten Brettspiels, welches mit Sid Meiers »Civilization« zwar einige Grundelemente gemein hat, aber wesentlich älter ist. Bis zu acht Herrscher machen sich 8000 v. Chr. im Mittelmeerraum auf, ihre Völker zu Ruhm und Ehren zu führen. Die Zivilisationen bestehen aus einer festen Zahl von Spielsteinen, die Bevölkerung, Städte und Schiffe symbolisieren. Jedes Kartengebiet kann ein bis fünf Bevölkerungssteine ernähren. Die überschüssigen verhungern, sofern sie keine Stadt gründen. Kämpfe entstehen nur durch Überschreitung dieses Maximums und enden sofort, sobald die Nahrung wieder für alle ausreicht.

Pro eigener Stadt erhält man nach der Bewegungsphase eine Handelskarte. Während kleine Reiche mit Eisenerz oder Salz feilschen, schachern größere auch um Edelsteine oder Gold. Geschicktes Handeln ist oberstes Gebot – der Wert eines Handelsgutes steigt nämlich drastisch, je mehr Sie davon besitzen. Man tauscht jeweils drei Karten gegen drei andere; bei einer davon dürfen Sie nach Belieben schummeln und z.B. Salz als Elfenbein deklarieren. Unter den Handelsgütern befinden sich auch Katastrophen: Erdbeben, Epidemien und Piraten kosten das Opfer Städte, Bevölkerung – und Nerven. Natürlich versucht jeder, einen solchen Schwarzen Peter schnell noch dem Nachbarn anzudrehen – seien Sie also vorsichtig, wenn Ihnen ein Konkurrent für wertlose Felle plötzlich teures Silber anbietet...



Wir versuchen, der Konkurrenz die Katastrophe »Piraterie« unterzujubeln

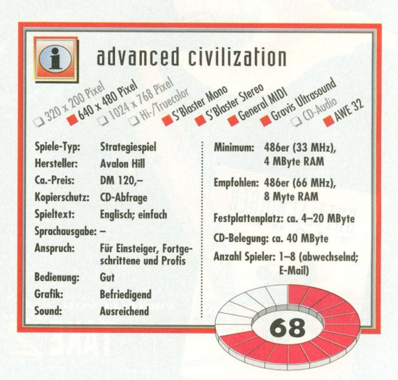
Mit den angesammelten Handelsgütern erwirbt man 24 verschiedene Zivilisationskarten – »Ackerbau« hebt z.B. das Bevölkerungslimit, »Töpferei« mildert Hungersnöte ab. Alle Spieler streben danach, als erste Zivilization das Zielfeld einer jederzeit einsehbaren Rangliste zu erreichen. **(la)**

jörg langer

Advanced Civilization stellt eine gelungene Umsetzung der Brettspiel-Vorlage dar. Der Computer bewältigt ungeliebte Details wie Versorgungs-Check oder Ermitteln der Handelswerte. Zudem gibt er einen starken Gegner ab, der auch Solopartien interessant macht. Wo sinnvoll, lassen sich ganze Zugphasen zurücknehmen, die grafische Umsetzung ist insgesamt ordentlich. Einzig die Zugzeiten der Computergegner beim Aufstellen von Schiffen sind deutlich zu lang.

Trotz der Mehrspieler-Funktion unterscheidet sich das Programm völlig von »Civ-Net«. Anstelle von verschiedenen Truppentypen und einer Vielzahl von Forschungsstufen setzt es bewußt auf einfache, verknüpfte Regeln. So ist die Zugreihenfolge wichtiger als der Umfang des kontrollierten Territoriums, Kämpfe werden schlicht durch abwechselndes Entfernen von Spielsteinen durchgeführt.

Angesprochen sind in erster Linie Freunde überschaubarer Spielmechanismen. Die kommen auch damit klar, daß sich Abwechslung und Überraschung in Grenzen halten. Die Besonderheit des Regelwerks ist eben, daß nicht gewürfelt wird: Alles ergibt sich aus den Aktionen der Mitspieler und dem Ziehen der Karten.



WAYNE GRETZKY

AND THE NHLPA ALL-STARS

Wayne Gretzky und seine Kumpels wollen Sie mit einem dürftigen Actionspiel aufs Glatteis führen.



Der Spielfluß leidet unter der wuseligen Geschwindigkeit und wenig intelligenten Mitspielern

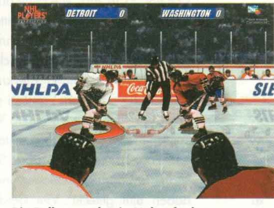
Wayne Gretzky ist unbestritten der Superstar der NHL, der auch außerhalb der Eishockey-Fangemeinde einen guten Ruf genießt. Dazu tragen allerdings eher sein vorzügliches Lokal in Toronto und sein soziales Engagement bei, als die mit ihm als Namensgeber programmierten Sportspiele. Nachdem Bethesda Softworks bereits drei Eishockey-Simulationen mit dem genialen Kanadier vermarktet hatte, schickt nun Time Warner Interactive den Spielmacher der Los Angeles Kings samt den Superstars der NHL aufs Eis.

Dank der Lizenz der NHL-Spielergewerkschaft sind zwar alle Teams der nordamerikanischen Liga mit den echten Spielernamen vertreten, doch für die nicht minder wichtige NHL-Lizenz hat es wohl nicht mehr gereicht. Darum müssen Sie auf die Vereinslogos völlig verzichten und damit leben, daß die New York Islanders zu »Long Island« umgetauft wurden. Wenigstens sorgt die englische Sprachausgabe dafür, daß die Namen bei jedem Tor oder Foul sauber ausgesprochen werden.

Bevor Sie richtig loslegen, empfiehlt sich ein kurzes Training. Bullys, Strafschüsse und das Zusammenspiel mit den Kameraden lassen sich getrennt üben. Dann stehen Freundschaftsspiele, eine Saison, Playoffs oder ein Turnier zur Auswahl. Die Dritteldauer läßt sich in mehreren Schritten von 2 bis 20 Minuten einstellen, ebenso die üblichen Optionen wie Strafen, Regeln und das Auswechseln der Reihen. Während des Spiels dürfen Sie zwischen defensivem, aggressivem und rauhem Auftreten wählen, je nach Verhalten des Gegners.



Kurze Videoclips bei Fouls oder Toren lockern das Spiel auf



Die Bullys werden in Nahaufnahme und hochauflösend gezeigt

Die Anzeigen des jeweiligen Spielers, der Zeit und der Tore können Sie übrigens ganz abschalten, um den Vollbildmodus zu genießen. Alternativ kleistern Sie den halben Bildschirm mit Anzeigen zu und sehen sogar ein Porträt des Kufenflitzers, der gerade am Puck ist. Drei Zoomstufen lassen sich entweder automatisch oder von Hand einstellen, wobei die kleinste viel zu schnell und die größte vollkommen unübersichtlich ist.

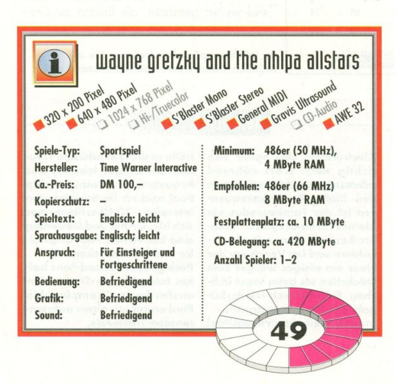
Ihre Hockeycracks dürfen nicht nur gemütlich umherfahren, sondern auch sprinten, checken und natürlich schießen. Das Paßsystem ist gewöhnungsbedürftig und etwas unzuverlässig, dennoch sind Direktabnahmen möglich, die dem Torhüter oft keine Chance lassen. **(fs)**

florian stangl

Wird's dem Esel zu langweilig, geht er aufs Eis. Getreu dieser alten Weisheit scheint auch Wayne Gretzky zu handeln; warum sonst sollte er seinen eigentlich guten Namen für mittelmäßige Produkte hergeben?

Die Programmierer haben eine ganze Reihe netter Ideen eingebaut, aber nicht besonders glücklich umgesetzt. Die Steuerung ist mir zu konfus und läßt sich auch nicht anders einstellen. Die Intelligenz der computergesteuerten Spieler wirkt erschreckend, gerade die Torhüter sorgen für Verzweiflung. Meist fischen sie jeden trickreichen Schuß heraus, doch wenn ein Bandenabpraller aufs Tor zukullert, stehen sie mit stoischer Ruhe im falschen Eck.

Hat man sich erst einmal an die wuselige Spielgeschwindigkeit gewöhnt und sich auf ein flottes Actionspiel ohne Tiefgang eingestellt, macht es sogar ein wenig Spaß. Auf Dauer gesehen sind Sie mit der »NHL Hockey«-Reihe von EA Sports aber wesentlich besser bedient.



wayne gretzky and the nhlpa allstars

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Time Warner Interactive
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (50 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 420 MByte
Anzahl Spieler:	1–2

49

POOL CHAMPION

Schwarz ist die Acht: Mit inbrünstigem Kunststoß-Drang lösen Sie das Ticket zur Billard-Meisterschaft in Las Vegas.

Viele große Leidenschaften im Leben entspringen einem nichtig erscheinenden Anlaß. Man stelle sich vor: Es ist spät, die Party anläßlich unseres 21. Geburtstags im Ausklingen. Mitten in die verkaterte Aufbruchsstimmung poltert Onkel Charlie, offensichtlich zu oft eines gefüllten Bierkruges angesichtig gewesen. Fröhlich wankend fordert er uns zu einem Wettspielchen am zufällig herumstehenden Pool-Tisch auf. Ein paar Stöße später ist Charlie geschlagen und wir haben Blut geleckt: Viel Geld bei großen Billard-Turnieren gewinnen – dafür läßt man glatt die Ausbildungsstelle als Einzelhandelskaufmann sausen! Also schnell gegen ein paar Kumpels im heimischen Keller geübt und dann ab zum ersten Wettkampf. Stetes Stoßen verbessert allmählich die Talentwerte Ihrer Spielfigur. Das Gewinnen von Turnieren in den örtlichen Kneipen mündet in die Teilnahme bei der großen Meisterschaft im fernen Las Vegas.

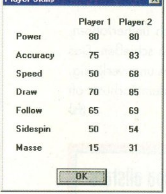
Dieser lustige Wettkampfmodus ist das einsame Alleinstellungsmerkmal von »Championship Pool«. Ansonsten wird hier nicht viel weiter gemacht, als Billard zu simulieren. 8-, 9-, 10- oder 15-Ball stehen zur Wahl. Richtungslinien helfen beim Anvisieren der Stoßrichtung. Die Stärke und Genauigkeit wird in einem kleinen Menü festgelegt. Um den Ball perfekt zu treffen, ist auch etwas Geschick notwendig. Durch gut getimete Mausklicks bringen Sie den Stock möglichst dicht an einer gelben Linie zum Stillstand. Je genauer diese Einstellung, desto präziser wird das Manöver ausgeführt.

Im Gegensatz zu Interplays Konkurrent »Virtual Pool« bietet Championship Pool keine richtige 3D-Grafik. Das Zielen wird bei der übersichtlichen, aber schmucklosen Ansicht von oben bewerkstelligt. Erst die anschließende Animation mit der Ausführung des Stoßes bekommt man perspektivisch kredenzt. Bei dieser schräg-von-oben-Ansicht gibt's kein Scrollen und kein Zoomen; vielmehr wird ruckartig von einer Kameraperspektive zur nächsten umgeschaltet. **(hl)**



Beim Zielen sind Sie auf diese Draufsicht beschränkt. Die zusätzlichen Perspektiven taugen nur zum tatenlosen Angucken des Tisches.

Nach dem Zielen werden in diesem Bild Genauigkeit, Stärke und Effet des Stoßes festgelegt



Player Skills

	Player 1	Player 2
Power	80	80
Accuracy	75	83
Speed	50	68
Draw	70	85
Follow	65	69
Sidespin	50	54
Masse	15	31

OK

Im Wettkampfmodus bessern Sie allmählich Talentwerte und Kontostand auf

heinrich lenhardt

Klack-klack, das spielt sich richtig nett. Trotz rührend dilettantischer Animationen in den Dialog-Zwischensequenzen ist der Turniermodus ein kleines Schmuckstück. Solo-Stoßer greifen mit Preisgeldern und Las Vegas vor der Nase um einiges williger zum Stöckchen als beim sonst üblichen Selbstzweck-Niederbügeln der Computergegner. In einer Welt ohne Virtual Pool hätte es diese Mindscape-Neuheit um einiges leichter. Das kreuzbrave Championship Pool mickert im Schatten von Interplays 3D-Überflieger vor sich hin. Grafik und Steuerung sind bei Virtual Pool origineller und beeindruckender. Pech gehabt: Billard-Fans halten Interplay die Treue; Herausforderer Championship Pool erntet nur einen aufmunternden Trostpreis.

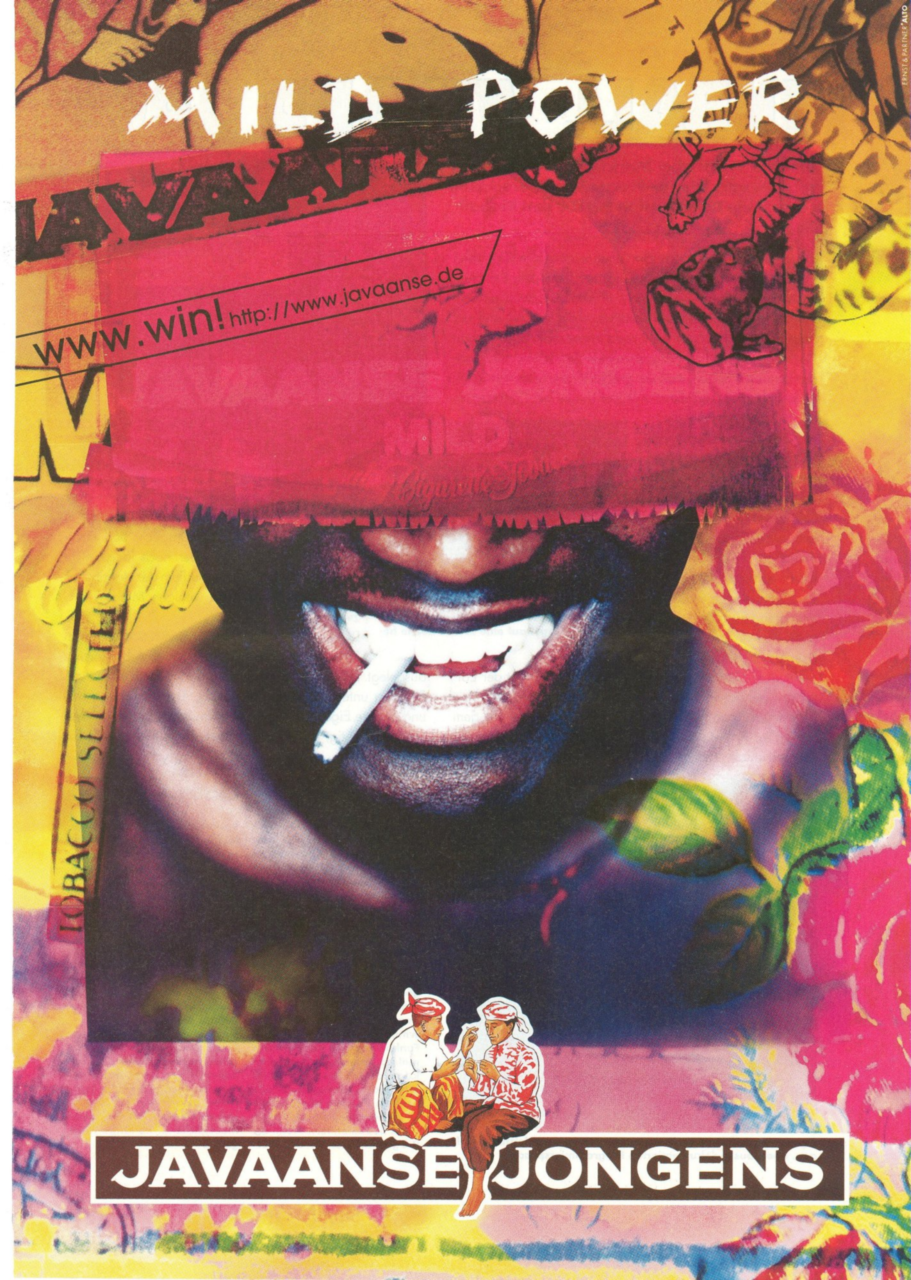


pool champion

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	Pentium (60 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 oder 25 MByte
CD-Belegung:	ca. 380 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (an einem PC)

63



MILD POWER
www.win! http://www.javaanse.de
JAVAANSE JONGENS
MILD
TOBACCO SELECTED
JAVAANSE JONGENS
ERNST & PARTNER ALTO

PINBALL WIZARD 2000

Ikarion stopft die Marktlücke: Nach Dutzenden von Flipper-Programmen erscheint endlich ein Construction Set für den Pinball-Bastler.

Aus der Kategorie »Seltsam, aber wahr«: Vor über zehn Jahren erschien das erste Programm, mit dem Sie einen eigenen Flipper bauen konnten. »Pinball Construction Set« von Bill Budge ist seitdem natürlich völlig veraltet und auf heutigen PCs auch gar nicht mehr einsetzbar. Und obwohl Dutzende von Pinball-Programmen in den letzten zwei Jahren bewiesen haben, daß ein großes Interesse an der Spielgattung herrscht, erscheint erst jetzt wieder ein Construction Kit für den eigenen Tisch.

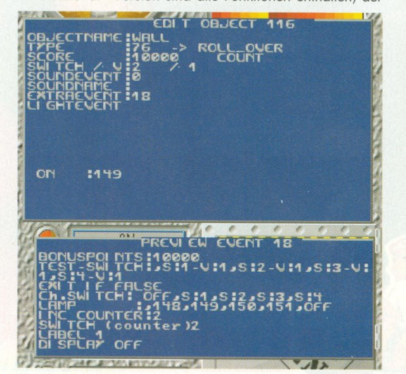
»Pinball Wizard 2000« enthält neben sechs kompletten Flippern einen komplexen Editor für eigene Spielfelder. Die Programmierer setzten sich zur Aufgabe, nicht nur einfachste Tische mit dem Editor erzeugen zu können, sondern ein mächtiges Werkzeug zu schaffen, das auch den diversen Pinball-Dreams-Fortsetzungen gerecht wird. Dementsprechend viele Funktionen hat der Editor und genauso schwer ist er auch zu bedienen. Um diese Klippe versuchen sich die Programmierer zu mogeln, in dem der Editor in zwei Versionen mitgeliefert wird: Nur in der »Professional«-Version sind alle Funktionen enthalten, der »Easy«-Editor ist etwas abgespeckt und übersichtlicher. Damit ist er aber noch lange nicht »easy« – ohne genaues Studium des Handbuchs werden sie schon nach wenigen Minuten verzweifeln.

Die Bedienung des Construction Kits ist in vielen Fällen nicht intuitiv, sondern auf Arbeitspraxis ausgelegt. Das bedeutet umgekehrt, daß Sie sich an je nach Funktion unterschiedliche Mausklicks, Tastaturkommandos und andere Eigenheiten gewöhnen müssen. Es ist auch besonders wichtig, das Ebenen-Konzept von Pinball Wizard zu verstehen.



Wenn Sie nur einen einfachen Flipper bauen wollen, kommen Sie mit den Elementen der »Library« ganz gut aus

Mit »Draw Ramp« erzeugen Sie eine Rampe, welche die Kugel auf eine zweite Ebene bewegt



Eigene Bonus-Events programmieren Sie in einer leistungsfähigen, aber lausig dokumentierten Programmiersprache

boris schneider

Programmierer von 2D-Scroll-Flipperspielen können einpacken: Dieses Construction Set enthält alle Elemente, um die diversen Dreams und Illusions nachzubauen. In den nächsten Monaten wird eine Welle von Freeware-Flippern den Verkauf von 2D-Flippern nahezu unmöglich machen.

Obwohl... damit das mit der Welle klappt, müssen genügend Leute diesen Editor erstmal kapieren. Denn Preise für Benutzerfreundlichkeit gewinnt Ikarion nicht. Je nach Funktion verhält sich die Maus mal so, mal so. Das Ebenenkonzept ist leistungsfähig, aber nicht sofort einleuchtend und die Programmiersprache ist im Handbuch absolut miserabel dokumentiert. Wenn die Programmierer in der Verkaufsversion die sechs beigelegten Flipper vor dem Editor »schützen« (in unserer Testversion konnte man sie noch laden), dann muß man sich völlig auf die Anleitung verlassen. Die gibt sich zwar Mühe, verheddert sich aber oft im Kauderwelsch zu langer Sätze und gibt sich bei der Erklärung der Programmiersprache recht lässig. Wer braucht schon Beispiele? Wofür alle Parameter eines Befehls erklären?

Eines steht fest: Mit diesem Programm können Sie einen semi-professionellen Flipper bauen, aber dazu brauchen Sie eine Menge Geduld, logisches Denken und viel Experimentierfreude. Mit ein paar Mausklicks ist es lange nicht getan.


AUF DER GANZEN WELT
TREFFEN MENSCHEN EINE GANZ
BESTIMMTE WAHL...



"Vive le Gateway 2000® – in Frankreich genießt man gerne die exzellente Qualität unserer Systeme

Gateway 2000: Der direkte und bequeme Weg zum PC!

Einen Parkplatz suchen, sich durch das Gedränge quälen, und dann auf den vielbeschäftigten Verkäufer warten – ist das bequem? Bleiben Sie doch zu Hause oder im Büro, machen Sie es sich mit der aktuellsten Gateway-Anzeige bequem und rufen Sie gebührenfrei an. Vielleicht kann es auch am Telefon 'mal zu Wartezeiten kommen (unsere Mitarbeiter arbeiten zwar schon sehr fleißig von 9.00 Uhr morgens bis 22.00 Uhr abends, aber immer mehr Leute erkennen nun 'mal, wieviel sie bei Gateway 2000 für ihr Geld bekommen). Steht die Verbindung, lassen Sie sich einfach optimal beraten. Wobei Dauer und Intensität des Gespräches von Ihnen bestimmt werden – eben bis Sie meinen, daß Ihr Wunschsystem zusammengestellt ist. Auf jeden Fall erhalten Sie nach 10 Arbeitstagen den typischen, schwarz-weiß gemusterten Gateway-Karton. Und haben dann dank der einfachen Installation genauso viel Freude an Ihrem Computer wie viele Gateway-Kunden auf der Welt: In den USA, in Japan, in Australien sowie in nahezu ganz Europa – überall nutzt man die Vorteile des einfachen und bequemen Direktkaufs!

Die erste Gateway 2000-Workstation mit Windows NT!

Eigentlich war es ja logisch, daß Gateway einer der ersten ist, die den 200MHz Pentium® Pro Prozessor von Intel® einsetzen. Daß dabei kein PC, sondern eher eine Workstation herauskommt, liegt allerdings nicht allein am Prozessor, sondern an der hochwertigen Gesamtkonfiguration im typischen Gateway-Stil: 32MB DRAM, 256K Internal Cache, Quad Speed SCSI CD-ROM, 2GB SCSI-Festplatte, Matrox® MGA Grafikkarte 4MB WRAM, 21" Vivitron-Bildschirm sowie Windows NT und Office Professional 95 vorinstalliert!

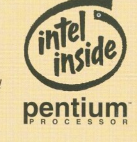
Eröffnen Sie sich unbegrenzte Möglichkeiten – mit voller Power!

Schöner einkaufen ist noch nicht alles, es müssen auch die Produkte stimmen. Wie wär's denn z.B. mit dem P5-166 Energy, dessen Herz mit dem höllenschnellen Intel 166MHz Pentium Prozessor schlägt? 16MB EDO RAM, 256KB Pipeline Burst Cache, 6fach CD-ROM sind dabei ebenso selbstverständlich wie die 2GB große Festplatte, die ausgezeichnete Matrox MGA Grafikkarte mit 4MB WRAM, Ensoniq Wavetable Soundkarte mit hervorragenden Lautsprechern sowie ein 17" Vivitron Farbmonitor. In den USA sagt man dazu eigentlich nur noch "Wow!" – dem können wir uns doch anschließen, oder?

Welchen Prozessor hätten Sie denn gern?

Mit der Wahl des Pentium-Prozessors suchen Sie auch gleichzeitig das für Sie optimal konfigurierte System aus. Denn wer einen Prozessor mit 166MHz oder 150MHz will, hat meistens auch größeren Bedarf an Speicherkapazität oder braucht mehr Power für die Grafikkarte. Andererseits ist z.B. das System mit dem kleinsten Pentium-Prozessor (P5-75 Best Buy) zwar mit anderen Komponenten ausgestattet, bietet aber ebenfalls ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis für den Einsteiger. Also greifen Sie einfach zu: Ob 75MHz-, 100MHz-, 120MHz-, 133MHz, 150MHz- oder 166MHz-System – in bester Gateway-Qualität sind sie alle!

Gateway 2000® wurde vor genau 10 Jahren in Sioux City gegründet und beschäftigt heute weltweit über 8.000 Mitarbeiter



Seit knapp zwei Jahren sorgt Gateway 2000 für Furore im deutschen PC-Markt

Die Multimedia-Perle für die ganze Familie!

Gateway 2000 hat Familien befragt, wie ihr Wunsch-PC aussehen sollte – und dies in die (Multimedia-) Realität umgesetzt. Das Ergebnis ist z.B. der P5-75 Multimedia mit dem 75MHz Pentium-Prozessor von Intel mit 16MB EDO RAM, der 1GB großen Festplatte, dem Quad Speed CD-ROM Laufwerk von Mitsumi® und der STB Trio 64V+PCI-Grafikkarte mit 2MB DRAM. Für's Auge gibt's den 17"-Vivitron-Monitor und für die Ohren die Creative Labs Soundkarte mit Altec Lansing Lautsprechern!

Software für alle!

Mit dieser Software können Sie 'was erleben: MS Office Professional 95, das ausgezeichnete Office-Paket mit der Textverarbeitung Word, der Tabellenkalkulation Excel, dem Präsentationsprogramm Powerpoint und der Datenbank Access. Außerdem MS-Encarta '96, die starke Enzyklopädie, einen Zugang zu Mail sowie die tolle Superscape Virtual Reality Software. Mit dem Familien PC erhalten Sie das einmalige Familien-Softwarepaket, das starke Spiele-Softwarepaket oder wahlweise das Start-Paket. Und das alles natürlich auf Basis von Windows® 95, standardmäßig vorkonfiguriert auf allen Gateway 2000-PCs.

Da geht die Sonne auf: Die Gateway Portables! Und wann sind Sie SOLO?



Ihr Lichtblick, egal ob Sie im Westen oder im Osten unterwegs sind: Der SOLO mit 75MHz- oder 90MHz-Pentium Prozessor, wechselbarer Festplatte bis 1,2GB, mindestens 8MB RAM und einem modularen Einschub für ein 3,5"-Disketten- oder ein CD-ROM-Laufwerk. Auf jedem Solo ist die Professional Edition des neuen MS Office 95 installiert, darüber hinaus verfügt der SOLO S90 Best Buy noch über ein integriertes Faxmodem, 16MB RAM u.v.m.

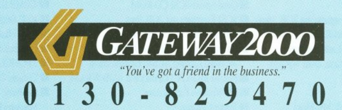
Dank der High-Capacity Lithium-Batterie steht Ihnen genügend Leistung zur Verfügung. Die Netzwerkkarten und Faxmodems schaffen Ihnen die Freiheit für (fast) jede Verbindung. Weitere Extra-Features wie Anschlußmöglichkeiten für externen Monitor, Tastatur, Drucker, eingebautes Mikrophon und Lautsprecher sind mit dabei.

Der Gateway 2000 Liberty

Wenn Sie auf der Suche nach dem puren, reinen Portable sind, haben Sie mit dem Liberty das Richtige gefunden. Mit einem Gewicht von gerade 'mal 1,9 kg bietet der Liberty in seinem kompakten Gehäuse ein 10,4"-Dualscan STN Farbdisplay, den Intel 100MHz DX4-Prozessor, eine austauschbare Wechselplatte, bis zu 24MB RAM und ein exzellentes Strommanagement. Und die Infrarot-Technologie sorgt dafür, daß Sie ohne Kabel Dateien übertragen, speichern und sofort drucken können.

C'est le Service – ausgezeichnet auf der ganzen Welt!

- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!
- Kostenlose Technische Support Hotline – gebührenfrei!
- 3-Jahres-Garantie für Desktop- und Tower-Systeme
- 1 Jahr Vor-Ort-Service!
- 1-Jahres-Garantie für den Liberty!
- Vor-Ort-Service auf Wunsch verlängerbar!
- Bestellen Sie, wann Sie wollen! Mo.-Fr. 9.00 - 22.00 Uhr, Sa. 9.00 - 18.00 Uhr
- Bequeme Zahlungsmodalitäten!



Besuchen Sie uns auch auf der

CeBIT '96
Halle 14, Stand C05



Auch auf dem kleinsten Kontinent findet Gateway 2000 immer mehr Freunde

"VALUE FOR MONEY" – DAS VERSTEHT MAN ÜBERALL!

P5-75 BEST BUY

- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- 14"-CrystalScan® 1024NI Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- Microsoft® Windows® 95
- MS Works 95

2.699,- DM

P5-100

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-100 · 3.499,- DM
P5-75 · 3.199,- DM

P5-133

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-133 · 4.449,- DM
P5-120 · 4.199,- DM

P5-166

- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1.6GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-166 · 5.199,- DM
P5-150 · 4.799,- DM

P5-75 FAMILIEN PC

- Intel Pentium Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte 850MB, 11ms
- STB S3 64V+PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- 14"-Crystalscan 1024NI Monitor†
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Familien-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscape Virtual Reality Software Paket
- MS Encarta '96

2.999,- DM

P5-100 MULTIMEDIA

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-100 · 4.699,- DM
P5-75 · 4.399,- DM

P5-133 ELITE

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 AnyKey-Tastatur (125 Tasten) & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-133 · 5.799,- DM
P5-120 · 5.499,- DM

P5-166 ENERGY

- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 10ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 17"-Vivitron Monitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-166 · 6.699,- DM
P5-150 · 6.199,- DM

G6-200 PROFESSIONAL

NEU

- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256K Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 10ms
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 2MB WRAM
- 17"-Vivitron Farbmonitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

8.599,- DM

G6-200 PROFESSIONAL PLUS

NEU

- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256K Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-SCSI CD-ROM
- SCSI-Festplatte mit 2GB, 9ms
- Adaptec 2940 PCI SCSI Controller
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB WRAM
- 21"-Vivitron Farbmonitor†
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

11.199,- DM

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und 1 Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

DX4-100 · 3.999,- DM

- 16MB RAM
- 2 NiMH Batterien und 1 Netzanschluß
- PCMCIA 28.8 Faxmodem
- Exklusive Ledertasche

DX4-100 Gold · 5.999,- DM

GATEWAY SOLO S90 BEST BUY

- 10,4" SVGA (800x600) Active Matrix Farbdisplay
- Intel Pentium Prozessor, 90MHz
- 16MB RAM (erweiterbar auf 40MB)
- 256K L2 Pipeline Burst Cache
- 1MB Video RAM
- Lithium-Ion-Batterie und AC Pack
- 2 PCMCIA Typ II Steckplätze
- Touch-Pad
- 720MB Wechselfestplatte
- 3,5" Disketten-Laufwerk (modular)
- CD-ROM (modular)
- Desktop Infrarot Empfänger
- 28.800 Fax/Modem
- Integrierte 16-Bit Sound-Karte mit Stereo Lautsprechern
- Kopfhörer
- Tastatur mit 86 Tasten
- Parallele, serielle, Tastatur-, Maus-, VGA und PS/2-Anschlüsse
- Eingebautes Mikrofon, Kopfhörer-Eingänge und externer Lautstärke-Regler
- Gewicht ab 2,9 kg
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- Classic Tragetasche

8.999,- DM

† Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1" kleiner sein.

Unsere Gateway-Services:

1 Jahr Vor-Ort-Service ■ 30-Tage-Geld-zurück-Garantie ■ 1-Jahres-Garantie auf Portables ■ 3-Jahres-Garantie auf Rechner ■ Kostenlose Technical-Support-Hotline ■ Gebührenfrei anrufen



*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor



0660-5881
Zum Ortstarif anrufen – aus Österreich



"You've got a friend in the business."

0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

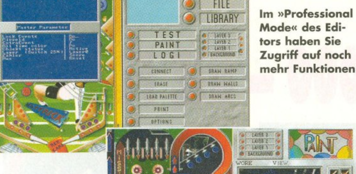


155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

Papier chlorfrei gebleicht.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Ausweichfax: 00-353-1-867-0400
Gateway Bulletin Board: 00-353-1-867-0433 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 22 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr



Im »Professional Mode« des Editors haben Sie Zugriff auf noch mehr Funktionen



Kein Malprogramm zur Hand? Das Mini-Mal-Programm im Pinball Wizard reicht für einfache Arbeiten aus.

Ein Flipper besteht in Pinball Wizard aus zwei Ebenen. Rampen liegen quasi auf einem zweiten Stockwerk, damit die Kugel auch unter der Rampe hindurch rollen kann. Um diese Kugel-Ebenen liegen Sandwich-artig aber noch mehr: Ein »Backgroundlayer« ganz unten enthält das Hintergrundbild; auf der den Flipper oben abschließenden Glasplatte dürfen Sie Hilfslinien zeichnen und dann sind da noch zwei weitere Zeichenebenen, mit denen Sie unter anderem die Grafik der mitgelieferten Elemente ändern können. Da Sie immer nur eine Ebene bearbeiten können, fragt man sich häufig: »Warum kann ich das jetzt nicht anklicken?«. Erst ein Ebenenwechsel hilft da weiter.

Die bekanntesten Aufbauten eines Flippertisches müssen Sie nicht konstruieren, sondern lassen sich aus einer »Library« abrufen: Bumper, Flipper (hier Finger genannt) und Rebounds (hier Triangel genannt) sind mit wenigen Mausklicks plaziert. Dazu noch mit der Rampen-Funktion ein paar Kurven gemalt: Fertig ist der erste Flipper.

Profis können jedoch viel mehr. Jede gezeichnete Linie in Pinball Wizard kann unterschiedliche Funktionen haben: Als Wand prallen an ihr Bälle ab, als Rollover löst sie Ereignisse aus. Vorprogrammierte Ereignisse sind das Hochzählen der Punkte oder die Freigabe eines Extra-Balls; wer seinen Flipper aber ganz besonders gestalten will, programmiert sich eigene Funktionen in der dafür vorgesehenen Programmiersprache. Die Sprache ist sehr leistungsfähig und erlaubt unter anderem das Verschieben von Objekten, sehr komplexe Bonus-Schemen oder die Einbindung externer Animationen. Zusätzlich können Sie noch die Lampen auf dem Tisch völlig frei programmieren und Blink- sowie Cycle-Effekte festlegen, die der Hintergrundgrafik Leben einhauchen.

Bei der Grafik arbeitet »Pinball Wizard« mit allen DOS-Malprogrammen zusammen, die PCX-Dateien verstehen. Falls Sie kein solches Programm besitzen, ist ein Mini-Mal-Program in den Editor integriert. Als Sound werden WAV- und RAW-Dateien akzeptiert, für die kein Editor mitgeliefert wird.

Einen fertigen Flipper können Sie auch an Freunde weitergeben, die den Editor nicht besitzen. Die »Make Disk«-Option packt alle Daten auf eine 3,5-Zoll-Diskette. Nur verkaufen dürfen Sie Ihre eigenen Kreationen nicht. **(bs)**

ECHTER FLIPPER ZU GEWINNEN

Ikarion und PC Player suchen den besten Flipper-Konstrukteur Deutschlands. Senden Sie uns Ihre Flipper-Kreationen bis zum 30. April 1996 ein. Im April wird eine Jury, bestehend aus den Programmierern von Pinball Wizard und der PC Player Redaktion, den besten Flipper auswählen. Der beste Flipper gewinnt einen echten Flipper der Firma Williams (siehe Abbildung). Für fünf weitere Konstrukteure gibt es auf Wunsch ein Jahresabo von PC Player plus oder ein Spiel nach Wahl von Ikarion Software. Die sechs besten Flipper werden auf der CD-ROM von PC Player Plus, Ausgabe 7/96, veröffentlicht.

Der erste Preis im Konstruktions-Wettbewerb ist ein Original-Flipper: »Whirlwind« von Williams wirbelt garantiert jede Menge Staub in Ihrem Haus auf.

Am Wettbewerb können Sie auf zwei Arten teilnehmen:

a) Senden Sie uns Ihren Flipper auf einer 3,5-Zoll 1,44-MB-Diskette. Der Flipper muß so gespeichert sein, daß wir ihn im Construction Set öffnen können. Reine EXE-Dateien sind ausgeschlossen. Der Flipper muß auf eine Diskette passen. Auf der Diskette muß ein Aufkleber mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift sein.

b) Wenn Sie Pinball Wizard nicht besitzen, können Sie uns auch eine möglichst detallierte Zeichnung und Beschreibung Ihres Flippers zusenden. Der Flipper muß sich mit den im Testbericht beschriebenen Elementen des Pinball Wizards realisieren lassen.

Mit der Einsendung Ihres Flippers geben Sie den Firmen Ikarion Software und DMV Verlag das uneingeschränkte Recht, den Flipper auf CD-ROMs von Zeitschriften und einer Sammel-CD mit allen Einsendungen zu veröffentlichen. Mit der Einsendung Ihrer Zeichnung geben Sie den Firmen Ikarion Software und DMV Verlag das uneingeschränkte Recht, diesen Flipper nachzuprogrammieren und im Rahmen von CD-ROMs auf Zeitschriften oder eine Flipper-Sammel-CD zu veröffentlichen. Einsendungen, die Rechte Dritter verletzen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Dazu gehört insbesondere die Verwendung von Grafiken oder Sounds aus anderen Programmen, die Verwendung digitalisierter Bilder und Sounds aus Schallplatten, Filmen und Fernsehserien und die Verwendung von Charakteren aus Filmen, Fernsehserien und anderen Medien, an denen Sie nicht selbst das Copyright haben. Ihre eigenen Materialien und alle auf der Pinball-Wizard-CD freigegebenen Grafiken und Sounds dürfen Sie verwenden. Mitarbeiter und deren Verwandte des DMV-Verlags und Ikarion Software sind vom Wettbewerb ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. April 1996, Datum des Poststempels.

Senden Sie Ihre Kreation auf Diskette oder Papier an:

DMV Verlag
Stichwort »Pinball Wizard«
Dornacher Str. 3 85622 Feldkirchen



pinball wizard 2000 — construction set

320 x 200 Pixel · ■ 640 x 480 Pixel · 800 x 480 Pixel · Hi-/Truecolor · ■ S'Blaster Mono · ■ S'Blaster Stereo · ■ General MIDI · Gravis Ultrasound · ■ CD-Audio · ■ AWE 32

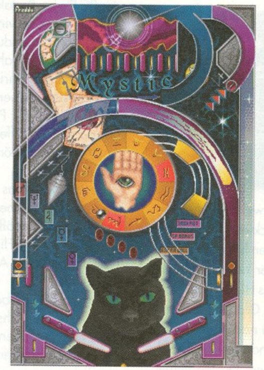
Spiele-Typ:	Flipperbaukasten
Hersteller:	Ikarion
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	vom Benutzer abhängig
Sound:	vom Benutzer abhängig

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 20 MByte plus Audio-Tracks
Anzahl Spieler:	1

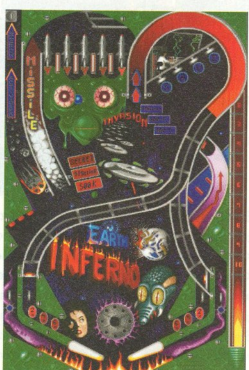
70

PINBALL WIZARD 2000 – DIE FLIPPER

Ein Spiel – Zwei Wertungen: Wer sich den Pinball Wizard wegen der sechs mitgelieferten Tische kaufen will, erhält zu diesem Programmteil einen eigenen Test.



Wahrlich mystische Bahnen zieht die Kugel gelegentlich bei »Mystic«



»Earth Inferno« gehört mit schrillem Angstschrei zur Sorte der abgehobensten Flipper

Nicht erschrecken: Wir testen »Pinball Wizard 2000« gleich zweimal; über den Editor haben wir uns auf den letzten Seiten ausgelassen, doch nicht jeder will seinen eigenen Flipper bauen. Wie sich die sechs Tische spielen, die dem Programm beiliegen, testen wir separat und mit eigener Wertung auf dieser Seite. Das halbe Dutzend vorgefertigte Flipper gibt viele Gelegenheiten, um sich von der Leistungsfähigkeit des Construction Kits ein Bild zu machen. Diese Tische sind allerdings »geschützt« und können nicht mehr im Editor nachbearbeitet werden.

Technisch ist der Pinball Wizard an Dutzende anderer Programme angelehnt: Bei VGA-Auflösung wird fleißig auf- und abgescrollt. Thematisch gibt es nur wenig Unkonventionelles. Mit Sicherheit der skurrilste Vertreter im Angebot ist »Earth Inferno«. Das Design mit glubschäugigen Aliens und fliegenden Untertassen soll Assoziationen zu amerikanischen B-Pictures hervorrufen. Als Besonderheit lauert hier eine sogenannte »Alien Claw« gut versteckt darauf, die Kugel zu stehlen. Der unvermeidliche Gangsterflipper ist »Prohibition«. Neben Multiballspiel und diversen Extraball-Chancen knallt es hier im Punktefeld. Spielerisch nicht ganz so revolutionär wie sein Name präsentiert sich »Industrial Revolution«. Auffallend ist der Kran-Greifarm am Tischkopf, der die Kugel von der Förderband-Rampe holt, sowie ein beweglicher Bumper. Nicht nur Astrologen dürften sich von »Mystic« bezaubern lassen. Dieser schöne Flipper rund um die Tierkreiszeichen spielt sich am flüssigsten und gibt auch Einsteigern eine faire Chance. Über diverse Loops zieht die Kugel in »Rock'n Roll Heaven« ihre Runden. Wen wundert's, daß an diesem Musiker-Tisch auf dem Weg an die Chart-Spitze die witzigsten Sounds erklingen, und im Punktefeld die Massen jubeln. Auch bei »Hattrick« toben die Fans. Wenn gute Kicker im Multiballspiel auch mit mehreren Bällen klarkommen. **(ms)**

monika stoschek

So ganz mit den üblichen Maßstäben sollte man diese Sechslinge von Ikarion nicht messen, da gewisse Parameter natürlich durch das Construktion-Kit vorbestimmt sind; die Wertung gilt also nicht für das ganze Paket, sondern nur für die Flipper an sich. Und hier geht es zurück nach 1995: Tischgrafik und Scrolling erinnern fatal an diverse Pinball Dreams-Fortsetzungen und sind dieses Jahr nach »Tilt« und »Pinball 95« kaum zeitgemäß. Unangenehm fiel mir auf, daß die Kugel gelegentlich unter einem Tischbaustein verschwindet, der eine Ebene höher liegt. Dann prallt sie schwer berechenbar wieder zurück ins Sichtfeld. Oft wünsche ich mir für den Abprall von den Flippern etwas mehr Schwung für die Kugel. Die CD-Audiotracks sind recht ordentlich und auch Sound und Sprache gefielen mir ganz gut. Als Demo der Fähigkeiten des Construction Kits machen die Tische Lust zum Selberbauen; würden sie ohne das Kit verkauft, sähe es jedoch wertungstechnisch düster aus. Diverse Neuerscheinungen der letzten Monate deklassieren die sechs Scroll-VGA-Pinballs mit ihren kleinen Macken einfach in das Wertungs-Mittelfeld.



PINBALL 95

Flipper und kein Ende – man könnte glauben, daß so ziemlich alles schon mal dagewesen sein muß. Doch ein Kugelgrab nur für Windows 95 hat uns noch gefehlt.



»Dragon's Keep« erstrahlt hier in edlen 1024 mal 768 Pixeln

Städtisches und tierisches Leben sind von Maxis schon simuliert worden. Im Zuge des Pinball-Booms konnte man sich eine Flipper-Simulation nicht verkneifen. Statt »SimPinball« heißt das ganze aber »Pinball 95«, denn es läuft nur auf Windows 95. In den USA nennt sich das Programm übrigens »Full Tilt«, für Europa änderte man den Namen wegen der Verwechselungsgefahr mit Virgins »Tilt« (ohne Full). Mit drei thematisch unterschiedlichen Tischen, die auf 3D-Grafik basieren, steigt das Cinematronics-Programmierteam in den Wettbewerb um gute Punktezahlen ein.



Der »Space Cadet« in der niedrigsten Auflösung (640 x 480)

An allen Tischen können bis zu vier Spieler ihr Geschick beweisen. Die Tableaus sind einzeln anwählbar und auf drei Bälle pro Spiel fixiert. Neben der Tastatur können Sie auch mit der Maus oder dem Joystick flippern; das ist sinnvoller als es sich anhört, weil man dann bequem per Maus oder Joystick-Bewegung am Tisch rütteln kann. Gescrollt wird nicht, der Flippertisch belegt grundsätzlich die linke Hälfte des Bildschirms in einer fixen Perspektive. Die Spielauflösung wird von 640 mal 480 bis zu satten 1024 mal 768 Punkten Ihrem Windows-Modus angepaßt.

»Space Cadet« wird Ihnen bekannt vorkommen, wenn Sie das Microsoft »Plus«-Paket besitzen. Dort ist eine Sparversion ohne Animationen, Multiballspiel und hoher Auflösung enthalten; in Pinball 95 geht es wesentlich ausgefeilter zur Sache. Wichtigstes optisches Merkmal des Raumfahrtflippers sind zwei Bumpergruppen und diverse Ballfallen, z.B. »Black Hole« genannt. Hauptaufgabe ist es, in der militärischen Karriereleiter vom Kadetten zum Flottenadmiral aufzusteigen, indem alle aufgetragenen Missionen prompt erledigt werden.

Wasserratten dürften hingegen lieber bei »Skulduggery« der Piraterie frönen, indem sie Schiffe attackieren, Schätze suchen, oder dem Sturm trotzen. Mit vier Schlägern soll der Ball die Rampen entlanggeschickt werden, oder die Strohhüttenbumper treffen. An diesem witzig gestalteten Tisch gibt's tolle Sprachausgabe.

In »Dragon's Keep« bekämpfen Sie einen wilden Drachen, dessen Kopf bedrohlich und plastisch das Tischende beherrscht. Schade, daß die Ziele des edel gestalteten Flippers recht schwer zu treffen sind und der Drache erst nach langem Kampf seine schönen Features (wie etwa eine Extra-Rampe bei geöffnetem Rachen) preisgibt.

Pinball 95 unterstützt dank Windows 95 auch hohe Bildwechselfrequenzen; wer beispielsweise eine Grafikkarte besitzt, die mit einer 90 Hz Refreshrate arbeitet, kann sich auch auf eine extra-geschmeidige Kugelanimation freuen, die jedes DOS-Programm schlägt. **(ms)**

monika stoschek

Diese Windows 95-Drillinge können sich sehen lassen. Wenngleich keine Ausgeburt an Innovationen, enthalten sie jedoch alle Features, die heute zu Computer-Flippern gehören: nettes Design, geschmeidiger Kugellauf und realistisches Abprallverhalten. Die Missionen sind abwechslungsreich und meist fair angelegt. Was mich allerdings kolossal stört, ist die Steuerung. Daß windowsbedingt nicht die genreübliche Tastaturbelegung (linkes/rechtes Shift) benutzt werden kann, wäre egal, wenn dafür sinnvolle Alternativen geboten würden (wie beispielsweise in Sierras »3D-Ultra-Pinball«). Aber da fast nur die Buchstabentasten erlaubt sind, flippert man mit »S« und »L« oder »Y« und »M« – das ist wirklich nicht das Gelbe vom Ei. Die »Tischmusik« ist außerdem ziemlich miserabel, so daß einem fast der Pinball-Appetit vergehen könnte. Zum Glück ist das Gedudel abschaltbar und als Entschädigung ertönen nette Effekte und gute Sprachausgabe. Trotz CD-ROM ist Pinball 95 ein Geheimtip für Laptops, denn es läuft auch problemlos von der Festplatte.



0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Titel	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	—,—	89,95
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**84,95**
AD&D 2: Masterpieces	**—,—**	**74,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Aliens /dt	—,—	72,95
Alien Odyssey /dt	—,—	69,95
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	86,95
Biing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
C64 Pack (15 Activision Spiele)	—,—	39,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95	89,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	69,95
Chronomaster /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	**—,—**	**89,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**89,95**
Cybermage /dt	—,—	79,95
Daggerfall /dt	**—,—**	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**64,95**
Der Druidenzirkel /dt	**—,—**	**66,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**29,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	82,95
Duke Nukem 3D /dt	—,—	79,95
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Earthworm Jim	**—,—**	**69,95**
Entomorph /dt	**—,—**	**72,95**
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
Fade to Black /dt	—,—	87,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Grand Prix Manager /dt	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Imperium Romanum /dt	—,—	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet 2 /dt	—,—	79,95
Mechwarrior 2 /dt	—,—	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	**—,—**	**42,95**
Micro Machines 2 /dt	—,—	72,95
Monopoly /dt	—,—	62,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95
NBA Live `96 /dt *	**—,—**	**79,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General /dt	—,—	79,95
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**72,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball World /dt	—,—	65,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
ran Soccer /dt	—,—	79,95
ran Trainer 2 /dt	**—,—**	**72,95**
Rebel Assault 2	**—,—**	**69,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Sam & Max /dt	65,95	56,95
Sea Legends /dt	**—,—**	**84,95**
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Shannara /dt	**—,—**	**79,95**
Shockwave Assault /dt	**—,—**	**80,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	92,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**72,95**
Stonekeep /dt	**—,—**	**89,95**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**79,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig	**—,—**	**64,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /dt	**—,—**	**66,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	**—,—**	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
Turrican 2 /dt	—,—	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**72,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

Titel	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—,—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	—,—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—,—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Return to Zork /dt	—,—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt je	—,—	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Sammlung	Preis	
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	*65,-*	*CD*
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	*89,-*	*CD*
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	*63,-*	*CD*
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	*80,-*	*CD*
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	*80,-*	*CD*

Die Monats-Hits:

Titel	Preis	
Command & Conquer /dt	*89,95*	*CD*
Comm. & Conq. Mission CD /dt	*28,95*	*CD*
Crusader - No Remorse /dt	*79,95*	*CD*
Cyberia 2 /dt	*89,95*	*CD*
Daggerfall /dt	*89,95*	*CD*
FIFA Int. Soccer `96 /dt	*79,95*	*CD*
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	*99,95*	*CD*
NHL Hockey `96 /dt	*79,95*	*CD*
Panzer General 2 /dt	*72,95*	*CD*
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	*92,95*	*CD*
Terminator Future Shock /dt	*79,95*	*CD*
TFX: EF2000 /dt	*89,95*	*CD*
TIE Fighter Deluxe /dt	*66,95*	*CD*
Warcraft 2 /dt	*79,95*	*CD*
Wing Commander 4 /dt	*99,95*	*CD*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



COMMODORE 64
15 PACK

Brotkasten, komm' wieder: Activision buddelt 15 Klassiker aus der glorreichen Ära des Commodore 64 aus. »Hacker«, »Decathlon« & Co. feiern ein Comeback unter Windows 95.



Mehrere C-64-Oldies laufen gleichzeitig in verschiedenen Fenstern

Es gibt Radiosender, die den ganzen Tag nichts anderes spielen als Oldies. War etwa früher die Musik besser? Nicht unbedingt, aber beim Wiederhören mit einem halb vergessenen Song werden die Erinnerungen so schön wohlig aufgewühlt. Auf den gleichen »Weißt Du noch, damals...«-Effekt setzt Activision mit seinen Evergreen-Packs für Windows 95. Hier geht es freilich nicht um schmalzende Rhythmen von anno dazumal, sondern um die verschollen geglaubten Relikte der frühen Spielejahre. Mittlerweile drei Programmsammlungen widmen sich den Atari-VCS-Oldies. Per Software-Emulation laufen die alten Kamellen im Original-Look auf modernen Windows-PCs. Activisions neueste Ausgrabung widmet sich einem legendären Heimcomputer: Der »Commodore 64 Pack« läßt 15 Titel aus den 80er Jahren wiederauferstehen.

Der Commodore 64 war der dominante Spielecomputer der 8-Bit-Ära. Viele Pentium-Bändiger von heute verbrachten einen nicht unbeträchtlichen Teil ihrer Jugend im blauen Schein des Commodore-Monitors. Bei einem solchen Background verwundert es nicht, daß diverse findige Programmierer C 64-Emulatoren geschrieben haben. Der PC tut dann so, als wäre er ein Commodore 64 – belustigend, aber von geringem praktischem Nutzen. Alte Commodore-Spiele lassen sich nämlich nicht ohne weiteres übertragen: in den 80ern war der Disketten-Kopierschutz mächtig beliebt. Doch wenn Spieleproduzent Activision in die Emulatoren-Kiste greift, hat das gleich eine ganz andere Qualität. Denn die Amerikaner gehörten seinerzeit zu den innovativsten Anbietern von 8-Bit-Software. Gleich 15 namhafte Oldies aus Activisions Archiven werden beim »Commodore 64 Pack« originalgetreu reproduziert.

Zusätzliche Hardware ist nicht nötig, lediglich Windows 95 als Betriebssystem-Grundierung läßt sich nicht vermeiden. Der Spielebelag ist saftig und abwechslungsreich: Im Gegensatz zu den simplen Atari-VCS-Oldies bieten die Commodore-Altspielchen mehr Tiefgang und Abwechslung. Kein

ACTION



Master of the Lamps: Teppichslalom durch die Rautentunnel; 10 Jahre vor Magic Carpet.

Beamrider: »Gitter wechsel' dich« bei einem der ersten Ballerspiele mit 3D-Effekt.

Zone Ranger: Weltraum-Rabatz in den Fußstapfen von Asteroids.

Park Patrol: Jump-and-Run mit Paddeleinlage.

Toy Bizarre: Spielzeugfabrik-Hüpferei von Kult-Designer Mark Turmell.



im wettbewerb

Atari Action Pack 1	79
COMMODORE 64 PACK	**75**
Atari Action Pack 2	74
Williams Arcade Classics	73
Tempest 2000	71

Die Jugend von heute schüttelt den Kopf; reifere Spieler jenseits der Dreißig sind entzückt. Dank der Software-Emulation alter Hardware werden die Spieleklassiker der 80er Jahre auf schnellen PCs zu neuem Leben erweckt. Technisch am besten gelang die Auferstehung von sechs Williams-Spielautomaten wie »Defender« bei den Arcade Classics. Mehr Abwechslung bieten die VCS-Oldies der Atari Action Packs, von denen Teil 1 am besten besetzt ist. Spielerisch sehr abwechslungsreich geriet der C 64 Pack; allerdings schränkt zähes Scrolling bei so manchem emulierten Actiontitel die Spielbarkeit ein. Atari veröffentlichte die Neuauflage eines Automaten-Klassikers für den PC: Tempest 2000 hat viel hektische Action, aber weniger Vielfalt als die rivalisierenden Oldie-Sammlungen.

SPORT

◀ Decathlon: Schweißtreibende Joystick-Rüttelorgie. Fitneßübung von anno '84.

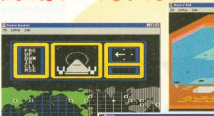


Great American Country Race: Langstrecken-Rennen quer durch die USA. Mit Streckenwahl und Wetterwechsel.



Top Fuel Eliminator: Motor-Tuning und Dragster-Rennen, grafisch höchst schlicht verpackt.

DENK & TÜFTEL



◀ Rock'n Bolt: Wandernde Plattformen durch gezielte Bohrungen fixieren, dabei ein Muster nach- und den Rückweg nicht verbauen.

Hacker: Wo bin ich? Was wollen die Spione? Immerhin: inhaltlich schlüssiger als der jüngste Bond-Film...

Alcazar: Krudes Action-Adventure mit vielen öden Räumen und lachhaften Monstern.

Zenji: Teilchenschieben, bis die Farbe durchgehend fließt. Simpel, aber anhänglich; spielt man gerne.

Wunder: Mit 64 KByte RAM, Hardware-Sprites und Soundchip galt der kleine Commodore seinerzeit als Traumkiste für Entwickler. So entdecken wir bei der Oldie-Sammlung mit »Portal« den Großvater der heutigen »Interactive Movies«. Bei der linearen SF-Story erkundet der Spieler häppchenweise die Puzzleteile der Geschichte. Legendär auch das Konzept der »Little Computer People«: Ein kleines Männchen wohnt in einem Haus in Ihrem Computer. Das Beobachten der Aktivitäten des Burschen ist eine Mischung aus Goldfischglas und Bildschirmschoner mit etwas Interaktion. Reichlich schräg wirkt heutzutage »Hacker«, das seinerzeit als »Spiel ohne Anleitung« vermarktet wurde. Das als Datenklau-Drama präsentierte Programm aus der Prä-Internet-Ära ist freilich kaum mehr als ein Gegenstände-Austausch-Sammelsurium mit teils nerviger Ausprobier-Komponente. Es sind aber nicht nur Kuriositäten in der Sammlung vertreten. Einige Titel überzeugen auch heute noch in spielerischer Hinsicht. Mark Turmell (mittlerweile erfolgreicher Spielautomaten-Entwickler bei Williams) lieferte 1984 mit »Toy Bizarre« ein einfaches, aber fesselndes Plattformspiel ab. Das Geschicklichkeits-Denkspiel »Rock'n Bolt« kann ebenso Suchterscheinungen auslösen wie das Bildschirmpuzzle »Zenji«. Gepflegtes Ballern beschert »Beamrider«, während »Decathlon« Joysticks und Tastaturen harten Belastungstests aussetzt: Nur durch rasend schnelles Rütteln machen Sie Ihrem Bildschirm-Athleten beim Zehnkampf Beine.

Zu jedem Titel gibt es Hintergrundinformationen. Der Spielstand läßt sich auch mittendrin speichern. Und Fenster-Freaks können mehrere C-64-Emulationen gleichzeitig laufen lassen. **(hl)**

Toy Bizarre

File Edit Bookmark Options Help

Contents Search Back Print

Game History

Mark Turmell, Designer and Programmer

"Toy Bizarre started as an animation of a man running across the screen. It was based on a really competitive two-player arcade game called 'Mario Brothers' that was in the arcades back in 1984. The first thing I did was write an editor that allowed me to build screens, floors, backgrounds, platforms, and so on. Mario Brothers had a few levels that repeated - Toy Bizarre ended up with about 30 different backgrounds or levels."

The next thing to determine was a theme for the game. "I was into 'cutesy' games at the time, like 'Pengo' and 'QBert'. I had this list of funny names written down, and usually I'd come up with the name of the game first, then develop the game around that. 'Toy Bizarre' was one of the names I had, and the game grew from that. The idea was to develop a game where the action took place in a toy factory, so we added things like balloons, wind-up toys, dolls, and so on."

"I was also into fast action games, where you get into really tight spots and have to blast your way out. One of my favorite games, even to this day, is Robotron 2084. The game designers at Williams Electronics still play Robotron daily. Our machine is set at level ten, and we've all gotten so good, we can still play for half an hour at a time, and get millions of points. It's really amazing - the action and pace of that game makes it really timeless. That's why control is so important in the games I design. Toy Bizarre had really good control, where you could move the character very precisely while he was jumping, and so on."

"Up until around the time Toy Bizarre came out, Activision had been concentrating on Atari VCS and other cartridge-based systems like the Intellivision, Colecovision, and so on. Dan [Thompson] and I had been playing around with the Apple II and C64, so we were used to more of a PC environment. As an interesting side note, Toy Bizarre and Zone Ranger were the first disk-based games Activision ever released. Up until then, it had been all cartridge based. A few people from Activision recognized the potential of the disk-based home-computer-game market and spearheaded an effort to get the company moving in that direction."

Fundgrube: die erstklassigen Hintergrund-Infos zu allen Spielen und Entwicklern.

heinrich lenhardt

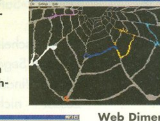
Ein Drittel Gurken, ein Drittel Exoten, ein Drittel Spielspaß-Dauerbrenner: Das Revival der C-64-Kamellen ist durchaus geglückt. Trashiger Murks wie »Alcazar« wird auch durch eine zehnjährige Reifezeit nicht besser, aber die Liste der heute noch spielenswerten Titel ist lang. Vor allem Fans von Action- und Denkspielen bekommen einige Perlen geboten; vom Nostalgie-Bonus für ehemalige Commodorianer mal ganz abgesehen.

Die technische Qualität der Emulation hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Grafik und Sound sind absolut C-64-gemäß, aber bei manchem Scroll-intensivem Spiel kommt der PC ins Ächzen. Nimmt man mit kleinen Winz-Fenstern vorlieb, ist der Tempogewinn deutlich, doch dem Spielspaß ist der Futzi-Look eher abträglich. Traurige Erkenntnis: Für die Fullscreen-Emulation einer Handvoll alter Commodore-Spiele muß es schon ein Pentium 120 mit Windows 95 sein.

EXOTEN



Little Computer People: Voyeuristisches Betrachten des kleinen Männchens, das sich häuslich einrichtet.



Web Dimension: Farb- und Sound-Effektreigen durch karge Spieldesign-Bröckchen zusammengehalten.



Portal: Wir lesen einen SF-Roman durch das Anklicken verschiedener Icons.



commodore 64 pack

320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel 1024 x 768 Pixel Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono S'Blaster Stereo General MIDI Gravis Ultrasound CD-Audio AWE 32

Spiele-Typ:	Spiele-Sammlung
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 50,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Historisch
Sound:	Historisch
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 15 MByte
Anzahl Spieler:	1

75

ECCO

Willkommen im Club: Videospiele-Gigant Sega veröffentlicht seine ersten PC-Titel. Mit dem possierlichen Action-Adventure um den Delphin Ecco wagen sich die Japaner ins kalte Windows-Wasser.



Gaaanz vorsichtig: Nur mit zarten Steuermanövern kommen wir heil an der grimmigen Saugnapf-Sammlung vorbei.

Das Säugetier Delphin hat – im Verhältnis zum Körpergewicht – eine größere Gehirnmasse als der Mensch. Und Delphine benutzen kein Windows. Sollte uns das zu denken geben? Dabei etabliert sich das Microsoft-Betriebssystem immerhin als guter Nährboden für Umsetzungen von Videospielen. Neben Activisions »Earthworm Jim« steigt diesen Monat Sega gleich mit drei Titeln ein. Der japanische Spielekonzern, bekannt durch Automaten (»Sega Rally«) und Heimkonsolen (»Mega Drive«, »Saturn«) gibt damit sein PC-Debüt.

Weil Bescheidenheit selten eine Zier ist, verlangt Sega für seine Konvertierungen neben Windows auch einen Pentium-Prozessor – nicht schlecht. Der Hardware-Aufwand wird für eine farblich leicht aufgemotzte Mega-Drive-Umsetzung betrieben. »Ecco the Dolphin« war dort vor gut zwei Jahren ein Überraschungshit. Gegenüber den üblichen Jump-and-Runs war das Delphin-Abenteuer eine originelle Alternative:

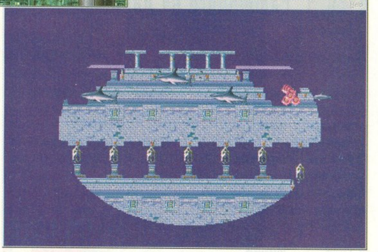


In grafisch schönen, aber etwas grobkörnigen Animationen wird der Fortgang der Story dokumentiert.

ein grafisch schönes, gewaltfreies »Jump-and-Schwimm« für die ganze Familie. Delphine und Wale im allgemeinen muß man einfach mögen – einige Nationen haben die possierlichen Meeresbewohner sogar zum Fressen gern, was aber in diesem Spiel nicht zur Debatte steht. Ecco ist nämlich hinter seinen entführten Delphin-Kumpels her, die von einer rätselhaften Macht aus der heimischen Bucht gewirbelt wurden. Um die Sippe zu retten, müssen rund zwei Dutzend feuchtfröhliche Levels gemeistert werden.

Mit Cursortasten, Maus oder Joystick schwimmt es sich recht einfach durch die sanften Anfangsrunden. Per Feuerknopf lösen Sie den Sonar-Gesang aus: Damit »spricht« man andere Delphine an, die Ecco selten die kalte Flosse zeigen. Kleine Tips sind der Lohn der Kontaktaufnahme. Längeres

Nur mit Sonarbeschuß werden Sie den gruseligen Angreifer los



Die Umgebungskarte warnt vor Gefahren und zeigt durchschwimmbare Passagen

heinrich lenhardt

Im Videospiele-Lager war Ecco ein dicker Fisch. Kein Wunder, der geschmeidig animierte Flipper-Enkel ist ja sooo süß. Spielerisch wird mal was anderes als die sonst üblichen Baller- oder Plattform-Alltäglichkeiten geboten. Infohäppchen holen, Durchgänge suchen, Minimal-Puzzles lösen und bösen Haien eins mit der Schnauze überknuffen – Steuerung und Aufgaben sind reizvoll.

Hübsch anzusehen ist sie auch, die Unterwasserwelt. Audio-Tracks sorgen für die technisch optimale Förderung der ozeanischen Gefühle mit weichspülender Hintergrundmusik. Richtig granteln kann man über Ecco nicht. Der geübte Geschicklichkeits-Spieler läuft allerdings Gefahr, das Delphin-Drama dank Speicher-Option recht schnell durch zu haben. Fans härterer, weniger jugendfreier Action-Kost wissen hoffentlich, daß sie hier ohnehin fehl am Platze sind: Ecco ist hübsch, clean und originell, aber nicht gerade ein Programm, das den Adrenalinspiegel blubbern läßt.

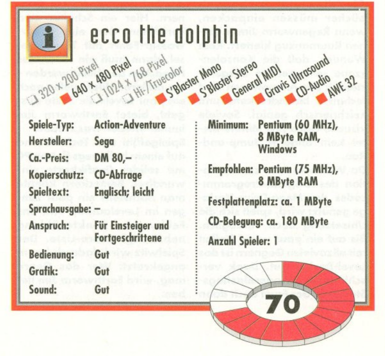
Gedrückthalten des Feuerknopfs bringt eine Übersichtskarte der näheren Umgebung auf den Bildschirm. Mit dem zweiten Button treiben Sie Ihren Delphin zum Schwimm-Spurt an. In diesem Hetzmodus kann er größere Gegner wegrammen oder sich bei kleinen Fischen einen Imbiß erbeuten – etwas Sushi zwischendurch sorgt für neue Lebensenergie.

Die verschachtelten Levels stecken zudem voller Kristalle. Diese Klunker spucken bei Sonar-Kontaktaufnahme einen Hinweis aus oder müssen zuerst berührt werden, damit Ecco an einer anderen Stelle eine Passage benutzen kann. Außerdem sollte unser Meeressäuger immer wieder mal frische Luft schnappen, bevor ihm der Sauerstoff-Vorrat ausgeht. Trifft Ecco auf einen seiner entführten Kumpels, schwimmt er ihm den Weg in die Freiheit vor – wer braucht da noch »Free Willy«? Manchmal muß auch eine Muschel per Nasenstüber als Rammbock eingesetzt werden, um weiter zu kommen.

Gegenüber der ursprünglichen Modulversion gibt es ein paar Erweiterungen. Eingestreute Videoclips mit Computeranimationen illustrieren an bestimmten Stellen neue Handlungserkenntnisse. Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern und die Farbverläufe wirken etwas feiner als auf dem Mega Drive. Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen einstellbar und der Demo-Modus spielt Ihnen auf Wunsch einige Levels vor. **(hl)**



»Sag' mal, Alter…«: Nachdem er angesprochen wurde, schickt der nette Orca unseren Ecco zu einem befreundeten Blauwal.



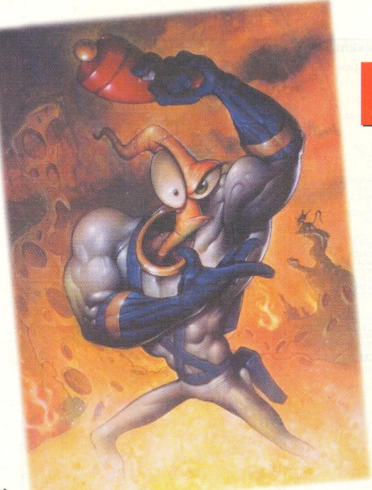
ecco the dolphin

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Sega
Ca.-Preis: DM 80,–
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; leicht
Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen: Pentium (75 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 180 MByte
Anzahl Spieler: 1

70



Earthworm Jim

Wurmkur für Windows: Zeichentrick-Grafik versprechen viele, doch Regenwurm Jim hält die Zusage auch ein. Activision setzte den Videospiele-Welthit für Windows 95 um.



Gegen bissige Gegner wehrt sich Jim mit Peitschenhieben und Lasersalven

Die Legende besagt, daß der ordinäre Regenwurm Jim einst auf der Flucht vor einer hungrigen Kuh war. Des Grases überdrüssig, wollte der Wiederkäuer seinen Speiseplan um einen saftigen Happen bereichern. Doch welch enormer Zufall vereitelte die Missetat: Ein Weltraum-Kampfanzug machte über Lichtjahre hinweg seinen Weg in die Erdatmosphäre, plumpste heil zu Boden und kam dem Wurm zu Hilfe. Jim hüpft in das High-Tech-Teil und mutiert zu »Earthworm Jim«, den unschlagbaren Superwurm. Die mitgelieferte Partikelknarre wird gleich genutzt, um besagte Kuh zu disziplinieren: Das kommt davon, wenn man vom vegetarischen Wege abweichen will. Jim bekommt indes Ärger mit Psy-Crow, dem ursprünglichen Anzuginhaber und soll ganz nebenbei die ebenso liebliche wie entführte Prinzessin – äh, wie war doch gleich der Name? – »What's-her-name« retten.

Die Spielwelt von »Earthworm Jim« als »verrückt« zu bezeichnen, wäre eine maßlose Untertreibung. 1994 war dieses Videospiel die erste Entwicklung von Shiny Entertainment, der Firma des ehemaligen Virgin-Programmierers Dave Perry (auf seine Kappe gingen z.B. »Aladdin« und ansatzweise auch das »Dschungelbuch«). Der Schuster blieb bei seinen Leisten und ließ im Debüt den gedopten Regenwurm durch ein Jump-and-Run wandeln.

Im Bonusspiel sollten Sie schneller durch den Asteroiden-Slalom zischen als Widersacher Psy-Crow



Werden Sie geschlagen, muß Jim zu Beginn des nächsten Levels einen zusätzlichen Kampf gegen Psy-Crow bestehen

Der kämpferische Jim hatte gigantischen Erfolg – in den USA gibt es sogar eine Jim-Zeichentrickserie und Spielzeug mit den Helden des Programms.

Der Run auf die PC-Umsetzung des Riesenhits hat bizarre Fol-

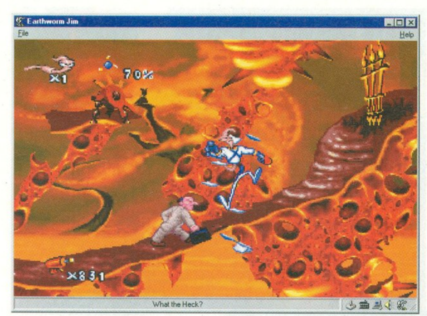
heinrich lenhardt

Spielenswerte Jump-and-Runs haben wir in den letzten Monaten reichlich gesehen. Doch alle Raymans, Pitfalls, Aladdins und Dschungelbücher müssen einpacken, wenn Regenwurm Jim in seinen Raumanzug klettert. Kein Wunder, daß die Konsolenszene seinerzeit so ausgerastet ist: Die Animationen sind technisch beeindruckend und zeichnerisch genial. Soviele visuelle Gags pro Minute bietet kein anderes Jump-and-Run.

Da Windows hier zur Emulation des Original-Programmcodes der Mega-Drive-Vorlage genutzt wird, spielt sich die Umsetzung auch vorzüglich. Bis auf ein paar wirre Stellen mit allzuvielen Gegnern ist das Level-Design gut. Dank verschiedener Wiedereinstiegs-Stellen ist der Frust auch dann erträglich, wenn man mitten in einer der riesigen Stufen ein Leben verliert.

Viel Abwechslung gibt es nicht nur bei den verrückten Gegnern. Hier ein Schalter zum Toröffnen, dort eine Unterwasser-Fahrt mit Tauchkapsel, dann muß ein niedliches Hundchen beschützt werden – wo anderen Hüpfspielen nach ein paar Levels die Puste ausgeht, bietet Earthworm Jim immer wieder was Neues.

Spielgefühl und Technik sind auf einem halbwegs flotten PC mit solider Grafikkarte einwandfrei. Bemeckern könnte man höchstens ein paar Längen im Levelaufbau und das Fehlen von Punktezählung nebst High-Score-Liste. Der Spielwitz wird dadurch kaum angekratzt: Wer das Genre mag, wird Earthworm Jim lieben.



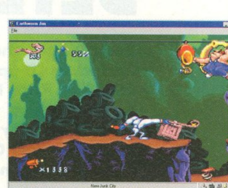
Der Kampf gegen die Bürokratie wird überall geführt. Hier wird Jim von der Memosalve eines Anwalts erwischt.

gen. In diesem Test widmen wir uns Activisions Windows 95-Fassung, in der viel Originalcode von der Videospielvorlage steckt. Lediglich die Grafik wurde etwas bunter, ein Bonuslevel kam dazu und eine zusätzliche Waffe macht Jim das Leben leichter. Damit hat es sich nicht ausgewurmt: Bei Softgold wird parallel an einer von Grund auf neu programmierten DOS-Fassung des Nachfolgers »Earthworm Jim 2« gearbeitet, die angeblich auch als Bonus-Spiel das komplette erste Jim enthalten soll – abwarten, was unser Test nächsten Monat dazu sagt.

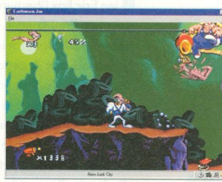
Zurück zu Windows 95: Nachdem Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden gewählt haben, kann das schräge Geschicklichkeits-Spiel beginnen. Liebe auf den ersten Blick ruft Jim durch die Trickfilm-Animationen hervor. In bester Comic-Slapstick-Manier hüpft auch die Gegnerschar durch die reichlich bunte Kulisse. Die 10 Levels, zwischen denen es immer wieder ein Wettrennen als Bonusspiel gibt, geizen auch nicht mit inhaltlichen Gags. Als Gegner werden z.B. feuerspeiende Schneemänner, aktenwerfende Rechtsanwälte und Schleimklumpen an Bungee-Seilen aufgeboten.

Die Widersacherschar dezimieren Sie rasch mit der Wurm-Peitsche, deren Reichweite allerdings begrenzt ist. Über den gesamten Bildschirm ballert hingegen eine Laserpistole, für die man immer wieder Munition aufsammeln muß. Neben Standard-Nachfüllpacks gibt es auch verheerende Superschüsse und Lenkraketen. Ein dritter Feuerknopf läßt Jim schließlich springen. Die Tastatursteuerung tut es zur Not auch, aber bei einigen diffizilen »Im-Sprung-gezielt-peitschen«-Manövern ist man für Gamepad oder digitalen Joystick mit ausreichend Feuerknöpfen dankbar. Der flexible Wunderwurm bremst außerdem den freien Fall durch Helikopter-mäßiges Rotieren seiner ureigenen Biomasse. Vorzüglich klinkt er sich auch an Haken ein, um mit viel Schwung über Abgründe zu segeln. Weitere Extras, die in der Landschaft geparkt sind: Extraleben, Lebensenergie-Auffrischer und »Continue«-Punkte. Verlieren Sie ein Wurmleben, müssen Sie nicht an den Level-Anfang zurück, sondern steigen beim zuletzt erreichten Checkpoint wieder ein. Außerdem speichert das Programm automatisch Ihre Fortschritte: Einmal geschaffte Levels können in Zukunft übersprungen werden.

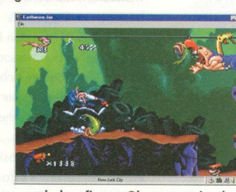
Als Bonus finden Sie auf der CD putzigen Desktop-Zierrat für Windows mit Jim-Mauszeigern, einem Hintergrundbild und prägnanten WAV-Klangdateien. Auch sonst ist die Scheibe gut gefüllt: Alle Musikstücke erklingen als Audio-Tracks in entsprechend hoher Klangqualität. Die Soundkarte wird indes mit der Reproduktion der enormen Effekte bestens ausgelastet. **(hl)**



Um diesen Gegner zu knacken, peitscht Jim die Kiste auf die Feder...



...wo sie schwungvoll nach oben geschleudert wird...

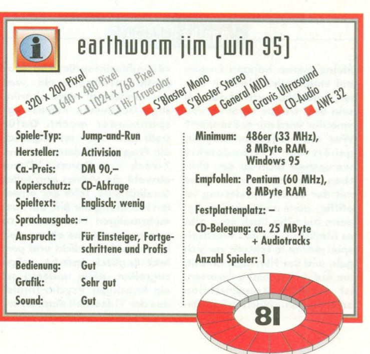


...und den fiesen Oberwanst in der Magengegend empfindlich trifft.

im wettbewerb

Das wurmt die Konkurrenz: Earthworm Jim kriecht auf den Thron der Jump-and-Runs. Activision macht sich selbst Konkurrenz und belegt mit dem gehaltvollen, aber weniger witzigen Pitfall auch Rang 2. Respektabel halten sich UBI-Softs zuckersüßes Rayman und Mega Man X: Capcoms Videospielheld gibt sich grafisch zurückhaltend, bietet aber jede Menge solide designte Hüpf-&-Baller-Levels. Capstones Zorro-Ausbuddelung »verteidigt« deutlich die Schlußlicht-Position.

Spiel	Wertung
EARTHWORM JIM (WIN 95)	81
Pitfall – Mayan Adventure	79
Rayman	74
Mega Man X	69
Zorro	35



earthworm jim [win 95]

■ 320 x 200 Pixel □ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Jump-and-Run
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

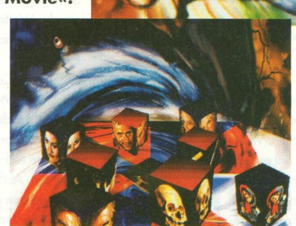
Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 25 MByte + Audiotracks
Anzahl Spieler: 1

81

PSYCHIC DETECTIVE

Zwei Dinge scheinen für den amerikanischen CD-Spielemarkt unentbehrlich: Eine Prise Psychologie und eine große Portion »Interactive Movie«. Electronic Arts braute zusammen mit Colossal Pictures eine eigene Mixtur.

In der Rolle des hellseherisch begabten Eric Fox übernimmt der Spieler die privaten Ermittlungen in einem mysteriösen Todesfall. Seine nicht minder geheimnisvolle Auftraggeberin ist Laina Pozok, die Tochter des verstorbenen Parapsychologen. Sie holt Eric für die notwendigen Recherchen zu einem Familientreffen in ihre Villa.



Die Spielsteine sind ausgewählt und eine neue Partie von »Black Diamond« kann beginnen

Wenn sie in den Film eingreifen können, läuft das Video im Fenster, um Platz für die Symbole zu schaffen

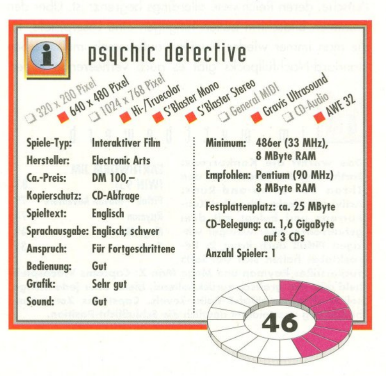
Kaum haben Sie das Haus betreten, treffen Sie auf illustre Mitglieder des Pozok-Clans, der zum Großteil aus russischen Einwanderern mit sinistren Akzenten und esoterischen Hobbies besteht. Im Gegensatz zu den üblicherweise stattfindenden Dialog-Menüs, die den Film anhalten, erscheinen die Porträts der umstehenden Personen als Symbole rund um das Videofenster. Sie können sich nun in deren Bewußtsein einklinken – Seelenwanderung per Mausklick. Durch einen Wechsel der Kameraperspektive sehen Sie dann den Film aus der Sicht des gewählten Charakters. Je nachdem, wen Sie aussuchen und wie lange Sie seine Position innehaben, nimmt die Handlung einen anderen Verlauf. Wenn eine Zwischensequenz erscheint, in die Sie nicht eingreifen können, wird diese auch auf Bildschirmgröße gezoomt. Ansonsten erscheinen um das Video auch Symbole für Gegenstände, die man untersuchen oder verwenden kann; ein Inventar fehlt jedoch.

In machen Szenen tauchen Symbole zur Gedankenkontrolle auf, mit denen Eric andere Partygäste beeinflussen und somit auch den Filmablauf verändern kann. Der Film endet grundsätzlich mit einem Brettspiel, genannt »Black Diamond«. Der Clou: Die Stärke der Spielsteine hängt von den im Raum befindlichen Personen ab und damit von der Filmhandlung, denn wenn Ihre Aktionen die Personen geschwächt oder gestärkt haben, ist auch die Ausgangssituation auf dem Brett anders. Laut Hersteller gibt es vierzehn verschiedene »Enden« für den Film.

Psychic Detective unterstützt sowohl VGA-Farben (256) wie auch Hi-Color (65.000 Farben). Für sehr langsame PCs ist die Videoqualität herabschaltbar, aber auch ein mäßiger 486er kommt mit den Videos sehr gut zurecht. Das Spiel ist komplett in Englisch. **(ms)**

monika stoschek

Meine ersten bangen Fragen bei »Interactive Movies« lauten stets: Wie »active« darf ich sein und welche Qualität von »movie« wird mir präsentiert? Was die Interaktion angeht, gehört der Psychodetekiv wenigstens nicht zu den üblichen Minimalisten. Die Idee mit der Seelenwanderung ist pfiffig, aber nicht einzigartig, denn bei »The Dark Eye« gibt es ähnliches. Da das Wechselspiel jedoch in Echtzeit vor sich geht und der Film nicht anhält, um auf den Spieler zu warten, ist gehörige Konzentration erforderlich. Nach häufigen »Bewußtseinssprüngen« setzt große Verwirrung ein, was das manchmal recht blutrünstige Geschehen keineswegs spannender macht. Dafür stellt sich aber unweigerlich die Frage nach dem Sinn und Zweck des Ganzen. Denn obwohl die Videos von toller Qualität sind, fehlt der unsteten Handlung der Biß, um zum mehrmaligen Neuversuch zu reizen. Wer gerne etwas ziellos vor sich hinklickt und perfekt Englisch spricht, möge zugreifen. Allen anderen sei ein knackiger Psycho-Thriller aus der Videothek empfohlen.



psychic detective

320 x 200 Pixel / 640 x 480 Pixel / 1024 x 768 Pixel / Hi-/Truecolor / S'Blaster Mono / S'Blaster Stereo / General MIDI / Gravis Ultrasound / CD-Audio / AWE 32

Spiele-Typ:	Interaktiver Film
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 25 MByte
CD-Belegung:	ca. 1,6 GigaByte auf 3 CDs
Anzahl Spieler:	1

46

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da! **Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!**

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

CD-ROM

Titel		Preis
7thGuest + Dune 1	**DA**	**19,99**
11th Hour	DV	84,99
3 D Lemminge	DA	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**
Aces over Europe	DV	19,99
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	**DV**	**74,99**
Alien Odyssey	DA	67,99
Aliens	DA	69,99
Anvil of Dawn	EV	67,99
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	x67,99
Battle Isle 3	DV	77,99
Battle Race	DA	x77,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Bleifuß	DV	54,99
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Bureau 13	DV	19,99
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Carrier Strike Force	DV	74,99
Championship Pool	DA	29,99
Chewy ESC von F5	DV	67,99
Civilization	DV	34,99
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99
Command&Conquer	**DV**	**84,99**
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**
Conquerer AD 1086	DV	74,99
Creature Shock	DV	x19,99
Cronomaster	DA	x74,99
Crusader No Rem.	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**x74,99**
Cybermage	**DV**	**79,99**
Daggerfall	DV	x79,99
Darker	DA	x74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Death Gate	DA	x74,99
Der Druidenzirkel	**DV**	**64,99**
Der Planer 2	DV	74,99
Der Seelenturm	**DV**	**67,99**
Destruction Derby	DA	84,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99
Die Siedler 2	DV	x77,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeon Master 2	DV	79,99
Earth Worm Jim	**DV**	**64,99**
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99
Extreme Pinball	DA	54,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duell	DA	67,99
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x97,99**
Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**124,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Knight 2	**DA**	**74,99**
Gabriel Knight 2	DV	x79,99
Gene Wars	DV	x79,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**
Hell	DV	24,99
Heroes of Might&Mag.	DV	74,99
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Car Racing	DA	19,99
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**

CD-ROM

Titel		Preis
Imperium Romanum	**DV**	**79,99**
Inca 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Johnny Bazookaton	**DA**	**x67,99**
Jurassic Park	DV	19,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Kyrandia 3	DV	x19,99
Lands of Lore 1	DV	34,99
Lost Eden	DV	74,99
Lost in Time	DV	19,99
Mad TV 2	DV	74,99
Made in Germany Compi-lation enthält:	DV	59,99
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Magic Carpet 2	DV	79,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwar. 2 Data	**DA**	**39,99**
Metal Lords	DV	79,99
Micromasch. 2 Edition	DV	47,99
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	**DV**	**59,99**
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NASCAR Racing	DA	x24,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**x79,99**
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Panzergeneral 2	**DA**	**69,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**79,99**
Pinball Illusions	DA	59,99
Pinball Wizzard 2000	DA	69,99
Pitfall	DV	74,99
Pole Position 3,5"	**DV**	**79,99**
Police Quest -SWAT	**DA**	**69,99**
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DA**	**49,99**
Psycho Detective	DA	x74,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame	EV	87,99
RAN Soccer	DV	74,99
RAN Trainer 2	**DV**	**69,99**
Raven Project	DV	57,99
Raymann	**DA**	**69,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	**DA**	**69,99**
Red Ghost	DV	x79,99
Return to Zorck	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	x84,99
Ridge Racer	DV	x54,99
Ripper	DV	x77,99
Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.
Rivers of Dawn	DV	x67,99
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sea Legends	**DV**	**74,99**
Sens.World o.Soccer	DV	74,99
Shannara	**DV**	**74,99**
Shellshock	DV	x74,99
Shivers	DA	74,99
Silent Hunter	DV	x74,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Soccer Kid	DV	19,99

Über 200 Lösungen der Fa. HINT SHOP 19,-DM per Stück

CD-ROM

Titel		Preis
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Gate	DV	x44,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
Star Trek 2	DV	x24,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DV**	**69,99**
Stonekeep	DA	84,99
Stonekeep	DV	x84,99
Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
System Shock	DV	34,99
Teamchef	DV	x84,99
Terminater FutureShock	DV	74,99
TFX	DV	29,99
TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**
The Dig	DA	67,99
The Dig	DV	i.V.
Theme Park + Transport - Tycoon	DV	54,99
This means War	**DV**	**84,99**
Thunderhawk 2	**DV**	**74,99**
Thunderscape	DV	69,99
Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Tilt	**DV**	**54,99**
Time Gate	**DV**	**77,99**
Torin´s Passage	**DV**	**79,99**
Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Warhammer/Dark Crus.	DV	69,99
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation	**DV**	**74,99**
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Wipeout	DA	84,99
Woodruff / Gobliins 4	DV	74,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99
X-Wing/deutsch	DV	69,99
" Z "	DV	x69,99
Zone Riders	DA	67,99

Sony Play - Station

Titel		Preis
Play-Station mit Pad		**574,99**
3 D Lemminge	DA	84,99
Cyber Speed	DA	84,99
Destruction Derby	DA	94,99
Discworld	DA	84,99
Fifa Soccer 96	DA	89,99
Goal Storm	DA	94,99
HI - Octane	DA	89,99
Kileak the Blood	DA	84,99
Loaded	DA	89,99
Novastorm	DA	84,99
Parodius Deluxe	DA	89,99
PGA Golf 96	DA	89,99
Raymann	DA	89,99
Ridge Racer	DA	94,99
Tekken	DA	99,99
Thunderhawk 2	DA	84,99
To Shine Den	DA	84,99
Twisted Metal	DA	84,99
WipEout	DA	94,99
WWF Wrestlemania	DA	94,99
X-Com Terror	DA	79,99

weitere Playstation - Spiele und Zubehör auf Anfrage.

Wing Commander 4 deutsche Version **99,99**

Gabriel - Knight 2 deutsche Anleitg. **74,99**

Die Fugger 2 deutsche Version **74,99**

Command&Conquer Data " Ausnahmezustand" deutsche Version **29,99**

Terminator Future - Shock deutsche Version **74,99**

Raymann deutsche Anleitg. **69,99**

Shannara deutsche Version **x74,99**

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Microsoft Sidewinder	**89,99**
Gravis Analog Pro	**49,99**
Gravis Game Pad	**34,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**

Thrustmaster Produkte :

Artikel	Preis
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon Contr. Sys	**199,99**
Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Paddles für Flugsimul.	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

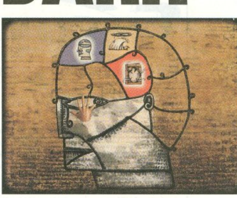
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

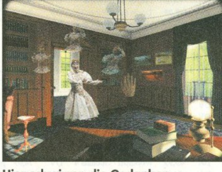

Die Mauszeigerhand zeigt wo's langgeht

THE DARK EYE

Tote können sich nicht wehren – so ist auch Edgar Allan Poe gegen »The Dark Eye« machtlos. Verfilmt wurde der Gruselautor schon oft, jetzt hat Inscape ihn zur Versoftung auserkoren.

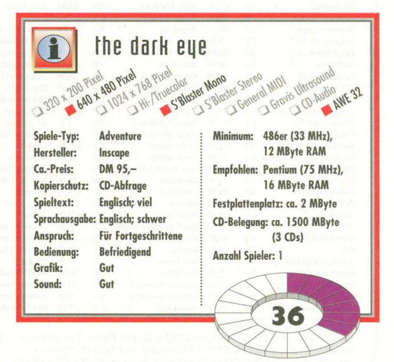
Der Klassiker gepflegten Gruselns sollte eigentlich für ein famoses Adventure herhalten, doch Inscape geht bei »The Dark Eye« (Das Dunkle Auge, nach Geschichten von Edgar Allan Poe) andere Wege: Die Vorgehensweise bei dieser losen Verarbeitung diverser Erzählungen soll »intuitiv« erfolgen. Der Spieler betritt ein Haus, in welchem er durch seine Aktionen nach und nach Zusammenhänge von Vorkommnissen und die Psyche der Bewohner kennenlernt. Hierzu bewegen Sie sich mittels animiertem Hand-Mauszeiger, wie in »7th-Guest«, durch das Gebäude, untersuchen die sauber gerenderten Räumlichkeiten samt Einrichtungsgegenständen und kommunizieren natürlich mit den Mietern. Diese werden durch Knetfiguren dargestellt, die wie in einem Film im Stop-Motion-Verfahren animiert wurden und von denen Sie wichtige Informationen bekommen. Gelegentlich ertönende Flüsterstimmen deuten die Möglichkeit zu einem sogenannten Seelensprung an. Diesen lösen Sie aus, indem Sie auf das erscheinende Spiegelbild klicken. So wechseln Sie in Geist und Körper einer anderen Person und erleben das Geschehen aus deren Perspektive – eine hochpsychologische Angelegenheit also. Manipulierbare Gegenstände erkennen Sie an der Form des Mauszeigers. Bei bestimmten Aktionen werden Gedankenfetzen als kurze Cut-Scenes eingestreut, oder es ertönen innere Monologe und geheimnisvolle fremde Stimmen, beispielsweise beim Betrachten einiger Porträts. Aus all diesen Bruchstücken soll der Spieler sowohl sein eigenes Psychogramm, als auch das der anderen Beteiligten erkennen. Das Haus verändert sich im Verlauf Ihres Erkundungsganges und die Personen, denen Sie begegnen, verschwinden. Haben Sie bestimmte Schlüsselereignisse ausgelöst, wird der Spielstand automatisch gespeichert. Die Grafik eines Kopfes, wie sie von Phrenologen (Verfechter einer Psychologielehre des 19. Jahrhunderts) verwendet wurde, zeigt den Spielfortschritt an: Je mehr Icons den hohlen Kopf ausfüllen, desto mehr Welten dürfen gezielt angewählt und besucht werden; bis schließlich das letzte Puzzlestück hinzugefügt wurde. **(ms)**


Die Puzzleteile des Kopfes repräsentieren verschiedene Welten, bereits geschaffte dürfen direkt angewählt werden


Hier schwirren die Gedanken

monika stoschek

Es würde mich wirklich nicht wundern, wenn der gute Edgar demnächst wutschnaubend seinem kühlen Grabe entstiege mit den Worten: »Wozu habe ich soviele feine Grusel-Geschichten geschrieben, jede einzelne für sich logisch und spannend, wenn 1995 ein derart wirr interpretierendes Computerspiel daraus gemacht wird?« Recht hätte er, denn er hat wahrlich besseres verdient. Aber vor lauter surrealistischem Schnickschnack und Möchtegern-psychologischem Anstrich wurde dem Dunklen Auge weder eine klare Story spendiert, noch an Abenteuerlust und Spielspaß gedacht. Derart vernachlässigt klickt der Spieler sich mehr oder weniger unmotiviert durch die Räume und weiß nie so recht, was das Ganze nun eigentlich soll. Daran ändern selbst die sehr eigenen und ungewöhnlichen Animationen eines gewissen Doug Beswick nichts. Auch die ordentliche Präsentation und gruselig gute Sphärenmusik von Thomas Dolby können da nicht mehr allzuviel retten. Letzter Sargnagel: die nuschelige Sprachausgabe in anspruchsvollem Englisch, die selbst Fans nur noch zu angestrengten Zuhörern macht.



Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#

TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
(07247)1032
FAX: (07247)3549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - DEUTSCHE VERSION
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG
EV-ENGLISCHE VERSION
(*) WAR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR
(VORBESTELLUNG EMPFOHLEN)

Wir führen auch 3,5 Zoll Disketten

Preisliste Kostenlos und unverbindlich anfordern.

PC CD-Rom

Titel	Version	Preis
11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	89,99
3 D Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99 *
Absolute Zero	DV	79,99 *
Across the Rhine	DV	94,99
Adams Family Pinball	DA	67,99 *
Agile Warrior F-111X		*

Albion DV 84,99

Titel	Version	Preis
Alien Odyssey	DV	79,99
Aliens	DA	74,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	59,99
Amerika 1861-1865	DV	94,99
Anvil of Dawn	DV	99,99 *
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	82,99 *
Awful Green Things	DA	*
Aztec - Empire of the Blood	DV	*
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	89,99
Battle Race	DA	87,99 *
Beaves and Butthead	EV	64,99
Bermuda Syndrome	DV	89,99
Biing	DV	64,99
Bioforge	DV	87,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date	DA	54,99
Braindead 13	DV	74,99 *
Buried in Time	DV	79,99
Caesar 1	DA	24,99 *

CAESAR 2 DV 79,99

Titel	Version	Preis
Caribbian Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy - Flucht von F5	DV	79,99
Chronomaster	DA	84,99 *
Civilization 2000	DV	*
CivNet	DV	99,99
Clearing House	DV	69,99
Comand & Conquer	DV	89,99

Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND DV 29,99

Titel	Version	Preis
Combat Air Patrol	DA	59,99
Command Aces of the Deep	DV	94,99
Commodore 64 Action Pack	EV	34,99 *
Conqueror	DV	29,99
Conquest o. t. New World	DV	89,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	DV	89,99 *
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	74,99
Cyberwar	DV	109,99
Daedalus Encounter	DV	99,99
Daggerfall	DV	94,99 *
Dark Universe	DV	82,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**79,99 ***
Deathkeep AD&D /Win95	EV	79,99 *
Der Druidenzirkel	**DV**	**82,99**
Der Kapitalist/Capitalism	DV	79,99
Der Planer 2	DV	74,99 *
Der Reeder	DV	79,99
Der Talismann	DV	74,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Discworld	DV	82,99 *
Dreamweb	DV	24,99 *
Dungeon Master 2	DV	87,99
EA Sports Rugby	DA	39,99
Earthworm Jim /Win95	DV	74,99 *
Earthworm Jim II	DV	82,99 *
Eight Ball Deluxe 2.0	DA	59,99
Elite 3	DV	94,99
Empire 2	EV	79,99
Entomorph	DV	72,99
Epic Pinball	DA	79,99
Extractors	DV	64,99
Extreme Pinball	DA	59,99
Eye of the Storm	DV	89,99
Fade to Black	DV	82,99
Fatal Racing	DV	74,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat.	DV	72,99
Fighter Duell	DA	67,99
Final Approach	DA	49,99
Flashback	DV	72,99
Flight o. t. Amazon Queen	DV	79,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	92,99

Formular One GP2 DV 99,99 *

Titel	Version	Preis
Frankenstein - T.t.E.o. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	74,99
Frontlines	DV	64,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	24,99 *
Gabriel Knight 2	DV	89,99 *

Gene Wars DV 79,99 *

Titel	Version	Preis
Goblins 3	DV	24,99 *
Goblins 4 / Woodruff ...	DV	77,99
Grand Prix Manager	DV	89,99
Hardball 4	DA	82,99
Harpoon 2 Deluxe	EV	79,99
Hattrick / Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DA	89,99 *
Hereos of Might&Magic	DV	79,99
Hexen	DA	79,99
Hi Octane	**DV**	**34,99**
History Line 1914-1918	DV	29,99
HUGO	DV	69,99
Human Recal	DV	84,99
In the First Degree	DV	84,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
Inherit the Earth	EV	89,99 *
J. Madden Football 96	DV	89,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Jewels of Orakel	DV	84,99
Kaiser Deluxe	DV	62,99
Kind of Magic 4	DV	49,99
Kingdoms of Germany	DV	74,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	84,99
Kings Quest Col. 1 - 6	DA	84,99
Klik'n Play	DV	94,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Last Dynasty	DV	79,99
Litil Divil	DA	67,99
Little Big Adventure	DV	94,99
Live Action Football	DA	82,99
Lode Runner - Network	DV	89,99 *
Lost Signals	DV	79,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	84,99
Machiavelli the Prince	DV	94,99
Mad TV 2	DV	74,99 *
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 1	DV	34,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering /Win95	DV	99,99 *
Mechwarior 2 Exp.-Pack	DV	49,99 *
Mechwarrior 2 /Win95	EV	84,99 *
Mechwarrior 2 Netzwerk	DV	*
Mechwarrior 2 Spec.Edition	DV	*
Metal Marines	EV	69,99 *
Mission Critical	DA	82,99
Monopoly	DV	64,99
Myst Special Edition	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	87,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	84,99
Panzer General 2	DV	74,99 *
Perfect General 2	DA	79,99
Phantasmagoria (7 CD)	DV	89,99
Pinball 95/Win95	DV	*
Pitfall /Win95	DV	89,99

Pole Position DV 84,99

Titel	Version	Preis
Police Quest SWAT	DV	89,99 *
Pool Champion/Win95	DA	74,99
Powerhouse	DV	59,99
Preflight FS5	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	59,99
Q - Pop	DV	69,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	59,99
Rebel Assault 2	DV	99,99
Return to Zork	DV	29,99
Riddle o. Master Lu	DV	89,99 *
Ring der Nibelungen	DV	59,99 *
Schleichfahrt	DV	84,99 *
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Sid Meier Classics	DV	94,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Sim Tower /Win	DV	79,99
Sim Town	DV	69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	89,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Steel Panthers	DA	72,99
Stonekeep	DA	89,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	72,99 *

TFX Eurofighter 2000 DV 89,99

Titel	Version	Preis
Terror Trex/Win95	DA	*

Terminator Future Shock DV 74,99

Titel	Version	Preis
The Dig	**DV**	**74,99 ***
The Mutation of J.B.	DV	*
The War College		*
Thexter / Win95	DA	64,99 *
This means War! /Win95	DV	92,99 *
Thunderhawk 2	DV	79,99
Thunderscape	DV	74,99 *
Tie Fighter + Data SVGA	DA	69,99
Tillt	DA	54,99
Top Gun - Fire at Will	DV	99,99 *
Torin's Passage	DV	89,99
Total Distortion	EV	77,99 *
Trivial Pursuit	DV	74,99
Virtual Karts	DV	104,99
Warcraft 2	DV	79,99
Werewolf vs. Comanche	DV	89,99

Westwood Compilation
-Dune 2
-Kyrandia 1-3
-Lands of Lore
DV 74,99

Titel	Version	Preis
Wetlands	DA	72,99
Wing Commander 3	DV	84,99

Wing Commander 4 DV 99,99 *

Titel	Version	Preis
Wolf	DV	72,99
Worms	DV	72,99

W.WF Wrestle Mania DA 89,99-

Titel	Version	Preis
Zone Raiders	DA	69,99
Zool 2	DA	59,99

Lösungshefte zu über 250 Spielen

Hint Shop, Attic, Selling Point, Sybex, Sammelbände, SSI, Markt&Technik, CPS Heidak

Zubehör

Artikel	Hersteller	Preis
Analog PRO	Gravis	59,99
Firebird-Prog. Joystick	Gravis	119,99
Game Pad	Gravis	37,99
Phoenix-Prog. Joystick	Gravis	189,99
CH Pedals	CH Products	109,99
CH Throttle	CH Products	159,99
F-16 Combat Stick	CH Products	149,99
F-16 Flighterstick	CH Products	189,99
F-16 Flightstick	CH Products	99,99
Flight Stick	CH Products	79,99
Flight Stick Pro	CH Products	124,99
Flightstick	CH Products	82,99
Flightstick Pro	CH Products	134,99
Jet Stick	CH Products	74,99
Mach III	CH Products	74,99
Pro Throttle	CH Products	199,99
Virtual Pilot - Steuerhorn	CH Products	169,99
Competition Pro 5000 Black	Dynamics	27,99
Competition Pro Mini Star	Dynamics	32,99
Wingman Extreme	Logitech	89,99
Joypad programmierbar	Suncom	89,99
Formular T2 Lenkrad	Trustmaster	249,99

Händleranfragen erwünscht

Vorkasse DM6,90(Euroscheck oder Überweisung).Bei Nachnahme DM 10,50 zzgl.Nachnahmegebühr.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20.- pauschal
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Ab DM 250 keine Portokosten

CONGO

DESCENT INTO ZINJ

Ein Expeditionstrupp wird vom wilden Affen gebissen – doch wir eilen zur Rettung: In den Fußstapfen der Crichton-Verfilmung »Congo« tappt man durch reichlich urigen Urwald.



Was wurde aus Karens Expedition? In den Überbleibseln des Camps suchen wir nach nützlichen Gegenständen.

Aus Büchern des US-Schriftstellers Michael Crichton kann man ziemlich spannende Filme machen. Steven Spielberg drehte beispielsweise mit »Jurassic Park« einen höchst erfolgreichen Dino-Thriller. Kein Wunder, daß sich Steven schon die Rechte an der Buchfortsetzung »The Lost World« (»Vergessene Welt«) sicherte. Doch als letztes Jahr das Crichton-Frühwerk »Congo« von Frank Marshall neu verfilmt wurde, hielt sich die Freude in Grenzen. Die Urwaldgeschichte um intelligente Gorillas wurde von weniger intelligenten Menschen reichlich wirr inszeniert.

Basierend auf dem nervtötenden, nichtsdestotrotz kommerziell erfolgreichen Film, schiebt Viacom jetzt das »Congo«-Adventure nach. Dabei handelt es sich keinesfalls um die erste Software-Adaption der Story. Crichton persönlich entwickelte vor gut zehn Jahren für Telarium das C 64-Adventure »Amazon«, indem er erstmals die Urwald-Geschichte unterbrachte. Streng genommen ist Viacoms Congo-Programm also das Spiel zum Film zum Buch zum Spiel...



Feld für Feld schreiten wir ruckartig die Spielwelt ab – und fallen dabei hoffentlich nicht in die nächste Lavagrube...

Sie werden von einem Konzern mitten in den schönsten Dschungel geschickt, um einem anscheinend in Not geratenen Expeditionstrupp zu helfen. Der Auftraggeber ist freilich kein Idealist, der Blumen und Bienen erforschen möchte. Ein besonderer Edelstein lockt, dessen Einsatz den Telekommunikations-Markt revolutionieren könnte (...was angesichts der Telekom-Umtriebe eigentlich keine schlechte Idee ist).

Nach einem kühnen Fallschirmabsprung beginnt das Spiel. Sie sind von viel Grünzeug umgeben und schnappen sich erst mal Ihr Equipment. Per Allround-Wundercomputer nimmt man Video-Anrufe entgegen, begutachtet die Satellitenkarte der Umgebung und studiert aufgenommene Bild- und Sound-Dateien. Weitere High-Tech-Gimmicks gesellen sich allmählich dazu: Vom Übersetzungs-Apparillo für mysteriöse Schriftzeichen bis zum Online-Anschluß ans Firmen-Hauptquartier wird der Aufenthalt

Labyrinthe jeglicher Art sind bei den Spieldesignern äußerst beliebt



Im chronisch unübersichtlichen Dschungel müssen Sie oft einen Blick auf die Satellitenkarte werfen

heinrich lenhardt

Eines wollten sich die Programmierer nicht nachsagen lassen: Daß man ihr Kleinod in zwei Stunden problemlos durchspielt. Also dachten sie sich möglichst fummelige Puzzles, verschlungene Labyrinthe und Orientierungsfallen aus. Um alleine das anfängliche Herumpaddeln im Irrgarten der Flußläufe durchzustehen, muß man schon mit der Geduld eines Gorillas gesegnet sein. Ständiges Konsultieren der Karte ist unabdingbar. So lieblich HiRes-Grafiken und einfache Bedienung auch wirken mögen, im Spieldesign lauern einige Haken und Ösen.

Positiv: Die vielen Objekte und das High-Tech-Equipment verheißen Abwechslung; das eine oder andere Puzzle ist durchaus clever konstruiert. Doch wer nicht gerade mit einer Engelsgeduld gesegnet ist, wird bei Congo viele Frustmomente erleiden – eine Affenschande.



im Urwald mit modernen Kinkerlitzchen angereichert. Die geballte Elektronik hilft des öfteren bei der Puzzle-Bewältigung. So muß z.B. an einer Stelle ein vorher aufgezeichnetes Knurren zur akustischen Verschreckung der örtlichen Tierwelt eingesetzt werden.

In den hochauflösenden Standbildern ist auch so manches manipulierbare Objekt versteckt. Sobald der Handcursor eine hellblaue Umrandung bekommt, lohnt sich herzhaftes Zugreifen bzw. Zuklicken. Transportable Gegenstände wandern ins Inventar, wo Sie durch einfaches Aufpicken später wieder aktiviert werden. Verben zur Satzkonstruktion braucht dieses einfache Bedienungssystem nicht. Dafür gibt's reichlich optischen Zuckerguß: Eingestreute Videos und 3D-Animationen machen sich auf der CD breit. Zumindest die unnützen, ein paar Sekunden währenden Animationssequenzen beim Herumlaufen lassen sich ausschalten. **(hl)**



Die per Sprachcomputer rumbrabbelnde Gorilla-Göre gehört nicht unbedingt zu den glaubwürdigsten Figuren der jüngeren Spielegeschichte



Congo

320 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · S'Blaster Mono · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Viacom
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Deutsch; in Vorbereitung
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (66 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 530 MByte
Anzahl Spieler:	1

55

IMPERIUM ROMANUM

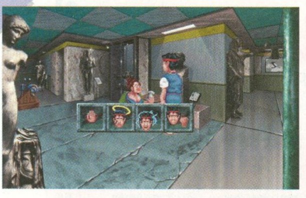
Alle Bytes führen nach Rom, respektive CD-ROM, denn die Togaträger des römischen Reiches haben sich hier in die Moderne gerettet.



Die Mischung macht's: Auf diesem Bild (in 16 Mio. Farben) tummeln sich allerlei Freaks in der Stadt der Brunnen.

Stellen Sie sich vor: das römische Reich in voller Blüte, Bengels düsen auf Skateboards durch die Hauptstadt, vorbei an pöbelnden Punkern, während Geschäftsleute auf dem Weg zur Taverne noch kurz ein paar Sesterzen vom Geldautomaten ziehen... Undenkbar? Das neueste Grafik-Adventure von Rainbow Arts macht es möglich. Zugegeben, ein wenig Phantasie gehört schon dazu, sich in die Lage des Helden Gaius Ludus zu versetzen. Aber nachdem Sie ihn einige Zeit durch Rom geschickt haben, wird klar, warum Gaius sich unbedingt der Freiheitsbewegung anschließen muß, das ominöse Zeittor finden und obendrein noch auf Schatzsuche gehen sollte. Per Mausklick auf das gewünschte Ziel, bewegt sich die Spielfigur über den Bildschirm, wobei mal gescrollt und mal per Umblendung umgeschaltet wird. Wichtige Gegenstände zeigt der Cursor auf Berührung. Sie werden über situationsbedingt wechselnde Icons manipuliert, oder wandern ins unbegrenzte Inventar. Auch für die Gespräche mit römischen Bürgern steht Gaius meist ein umfangreiches Repertoire an Bildsymbolen (von Schmeicheln bis Drohen) zur Verfügung. Als Ergänzung zur Sprachausgabe erscheint optional der Text am Bildschirm. Einige Charaktere müssen mehrfach angesprochen werden, ehe es weitergehen kann.

Ein Zoom auf den gar nicht altertümlichen Geldautomaten. Rechts ist das Inventar geöffnet.

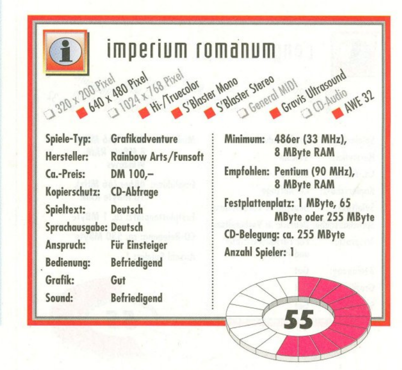


Eine Kostprobe der verschiedenen Gesprächs-Icons – zum Vergleich mal in 256 Farben

Je nach Qualität Ihrer Grafikkarte können Sie das Spiel in drei verschiedenen Videoeinstellungen starten. Angeboten werden drei Modi von 256 bis 16,7 Millionen Farben. Nicht nur bei langsameren Rechnern sollten beschleunigende Features, wie komplette Festplatteninstallation und weniger Details (Schattierungen, Spiegeleffekte) genutzt werden, da sonst die Ladezeiten ausufern. Obwohl für Gaius im Spiel keine akute Lebensgefahr besteht, wurde die Spielstand-Speichernfunktion nicht vergessen. **(ms)**

monika stoschek

Beinahe wäre dieser Römer richtig frech geworden. Einige vermeidbare Unzulänglichkeiten beflecken seine Truecolor-Toga aber dann doch ziemlich. Die Schauplätze sind ganz hübsch ausgearbeitet und es hätten getrost noch ein paar mehr sein dürfen. Das Ruckeln und die lange Warterei beim Bildwechsel sind jedoch nervig, besonders, wenn sie sogar am Pentium samt Quad-Speed-CD-ROM auftreten. Erschwerend kommt hinzu, daß weder bereits geführte Gesprächsteile, noch Standard-Animationen abbrechbar sind. Wenn der nicht gerade elegant animierte Held, trotz eingebauten Zeitraffers, zum x-ten Mal dieselbe Strecke entlangschleicht, leidet die durch erträgliche Gags aufgebaute Spiellaune. Außerdem sollte doch lieber die Puzzledichte und nicht irgendwelche Wartezeiten für die Spieldauer verantwortlich sein. Die Rätsel sind zwar halbwegs logisch aufgebaut, aber nicht sonderlich schwierig. Für Einsteiger mag der Anspruch angemessen sein, Profiabenteurern dürfte er kaum genügen und wenn, dann höchstens für ein Intermezzo.



imperium romanum

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafikadventure
Hersteller:	Rainbow Arts/Funsoft
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	Deutsch
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	1 MByte, 65 MByte oder 255 MByte
CD-Belegung:	ca. 255 MByte
Anzahl Spieler:	1

55

HUMAN RECALL

Kürzlich präsentierten Caps/NBG mit »Mission Super IQ« ein äußerst bescheidenes Adventure für »Die Doofen«. Unglaublich, aber wahr: in Nachfolger »Human Recall« sinken Qualität und Anspruch nochmals bis zur bitteren Neige.

Solche »gemeiselten« Gesichter gibt es in der Höhle häufiger!

Jeder Tauchschüler lernt an einem der ersten Kurstage: Getaucht wird mit Preßluft und nicht mit Sauerstoff, da dieser bei einer gewissen Tauchtiefe und -dauer toxisch, (sprich giftig) wird. Professor Forster, der Held in Human Recall, scheint auf wundersame Weise nicht unseren physikalischen und medizinischen Gegebenheiten zu unterliegen. Folglich gelangt er trotz Sauerstofftauchgang zu Spielbeginn in eine pirateneigene Unterwasserhöhle. Glück für Urlauber Forster, Pech für den Spieler, der nun wertvolle Zeit und Nerven mit vorliegendem Grafikadventure vergeudet...

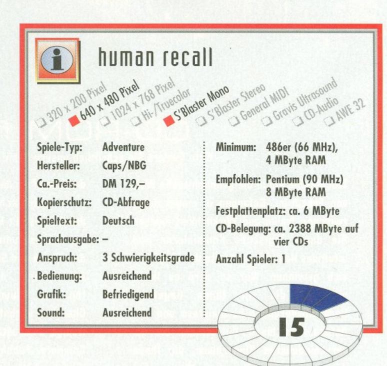
Besonders aufschlußreich ist die Karte nicht

Aus der Perspektive des Professors gesehen, klicken Sie sich via Maus-/Menüsteuerung in streng vorgegebenen Bahnen durch ein bereits kartographiertes Höhlenlabyrinth. Dort dürfen Sie Bild für Bild dem genreüblichen Horten diverser Gegenstände frönen. Da Ihr Standort nicht in der Karte markiert wird, gerät diese Sammelaktion im weiträumigen Gebiet spielgemäß sehr langatmig. Was mitgenommen wird, sollte gut überlegt sein, denn der Held ist nur begrenzt belastbar. Sowohl verbleibender Kraftvorrat, als auch getragenes Gewicht werden neben der Verbenleiste angezeigt. Die Benutzung und Verbindung von Fundstücken aus dem mehrteiligen Inventar gestaltet sich umständlich: Es muß per Tastatur aufgerufen werden. An einigen Stellen im Spiel wird zum näheren Betrachten gezoomt. Zu diesem Zeitpunkt können Sie nicht direkt sichern, erst wenn Sie wieder auf Distanz gegangen sind, stehen die fünf Speicherplätze wieder zur Verfügung. Beim Laden gesicherter Spielstände müssen Sie sehr behutsam vorgehen, denn ist einer der Savestände angeklickt, muß er auch geladen werden. **(ms)**

Im Inventar muß schon ab sechs Objekten geblättert werden

monika stoschek

Dieses Spiel ist mit so vielen Mängeln hoffnungslos überbleit, daß es dort landet, wo es hingehört: Ganz tief in der Versenkung. Es macht null Laune in der öden Höhle rumzulatschen, zumal das einzig halbwegs Erträgliche, nämlich die Super VGA Grafik, bei jedem Standortwechsel zu waberndem Pixelsumpf verkommt. Kein wirklich interessantes Puzzle, kein einsamer zündender Witz (mit Ausnahme der eher peinlichen Rechtschreibfehler), haben sich in die Meerestiefe verirrt. Am schwersten ziehen jedoch die programmiertechnischen Mängel runter: Nerviges Handling, lange Ladezeiten sogar am Pentium, ganz zu schweigen vom Geruckel am 486er. Berührt der Mauszeiger den rechten Bildschirmrand, lugt die Spitze links eine Zeile tiefer wieder ins Bild. Zuviel für die Programmierer ihn dort zu verkleinern und unsichtbar zu machen? Ein Requester verlangt die zweite CD, obwohl diese bereits seit geraumer Zeit im Laufwerk surrt – das Optionsmenü kehrt nach dem Speichern beharrlich wieder, da vergessen wurde, die hierfür gedrückte Escape-Taste zu löschen und so weiter. Spätestens jetzt ist der allerletzte Elan verflogen, sich diesem Spiel länger zu widmen. Caps/NBG sollten erst wieder mit neuer Spielesoft auftauchen, wenn sie den Grundlehrgang »Design« absolviert haben!



human recall

320 x 200 Pixel ☐ · 640 x 480 Pixel ■ · 1024 x 768 Pixel ☐ · Hi-/Truecolor ☐ · S'Blaster Mono ■ · S'Blaster Stereo ☐ · General MIDI ☐ · Gravis Ultrasound ☐ · CD-Audio ☐ · AWE 32 ☐

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Caps/NBG
Ca.-Preis:	DM 129,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	3 Schwierigkeitsgrade
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 6 MByte
CD-Belegung:	ca. 2388 MByte auf vier CDs
Anzahl Spieler:	1

15



BESTELLANNAHME:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Fax: 0241/508973

Fax: 0241/563902

Jetzt endlich möglich: 2 Pads an einem Gameport !! Probieren Sie den GRAVIS GRIP 2 Pads, 16 Buttons und NHL '96
P.S.: Wir führen jetzt auch alle Produkte folgender Firmen : CDV, Telemedia, Navigo, NBG

BTX Bestellung unter *Corner#

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

MPC 2 CDROM 8MB	PREIS
BUDGET und CUTWARE	
1869 DV	14,90DM
7th Guest EV	22,90DM
Aces over Europe DH	9,90DM
Adv. Destroyer Simulator EV	9,90DM
Al Unser ArcRac.EV (WIN95)	29,90DM
Beneath a steel Sky DV	22,90DM
Blockout DV	19,90DM
Burntime DV	14,90DM
Buzz Aldrin`s Race i Space DH	22,90DM
Caesar DV *	22,90DM
Campaign EV	17,90DM
Campaign 2 DV	24,90DM
☞Civilization DH	39,90DM
Colonization DV	44,90DM
Conquerer DH	29,90DM
Day of the tentacle DV	34,90DM
Der Clou + Profidisk DV	24,90DM
Descent DV	39,90DM
Desert + Jungle Strike DH	29,90DM
Die Siedler DV	32,90DM
DSA 1 DV	39,90DM
Dune + 7th Guest DH	29,90DM
Dune 2 DH	29,90DM
Elite Plus EV	22,90DM
Empire de Luxe DV	14,90DM
Eye of the beholder Trilogy EV	44,90DM
Falcon Gold DH	44,90DM
Fleet Defender Gold DV	44,90DM
☞Formula One Grand Prix DH	39,90DM
Fuzzy`s World DV	39,90DM
Goblins 1&2 DV	22,90DM
Goblins 3 DV *	22,90DM
Hand of Fate DV	34,90DM
High Command EV	17,90DM
Hi-Octane DV	39,90DM
History Line 1914-1918 DV	14,90DM
Indy Car Racing DH	22,90DM
King`s Quest 6 DV	22,90DM
Labyrinth of time Classic DH	29,90DM
Lands of Lore DV	34,90DM
Lemmings / Dragon`s Lair DH	22,90DM
Lost in Time DV	22,90DM
M1 Tank Platoon + 50 DH	34,90DM
☞Master of Orion DH	39,90DM
Megarace EV OEM	29,90DM
Might & Magic Trilogy US	49,90DM
NHL Hockey Classic DH	29,90DM
Novastorm /Spectre VR DH	22,90DM
North & South EV	9,90DM
Panzer General DH	34,90DM
☞Pirates Gold! DH	39,90DM
Popoulus II + Powermonger DH	29,90DM
Privateer DL DH	29,90DM
Railroad Tycoon DL DH *	39,90DM
Sherman M4 EV	9,90DM
Silent Service II EV	19,90DM
Sim Ant Classic DV	34,90DM
Sim Earth Classic DV	34,90DM
Sim Life Classic DV	34,90DM
Simon the sorcerer DV	29,90DM
Space Hulk DH	29,90DM
Space Quest 4 DV	22,90DM
Street Fighter 2 DH	17,90DM
Strike Commander DL DH	29,90DM
Strike Squad/Star Leg./WoR DH	14,90DM
Stunt Driver EV	14,90DM
Syndicate Plus DV	29,90DM
System Shock Classic DV	29,90DM
Team Yankee EV	17,90DM
TV Sports Basketball + 5 DH	19,90DM
TV Sports Football + 5 DH	19,90DM
☞UFO DH	39,90DM
Ultima 1-6 EV Jewel Case	69,90DM
Ultima 7 Bundle Classic DH	29,90DM
Ultima Underworld 1&2 DH	29,90DM
War in the Gulf EV	17,90DM
Wing Commander Armada DH	29,90DM
Wing Commander DH	34,90DM
Wing Commander 2 DL DH	29,90DM
Wizardry 7 DV	14,90DM
SHOVELWARE	
ACES COLLECTION DH (Red Baron + Mission, Aces of the Pacific + Mission, Aces over Europe)	67,90DM
AWARD WINNERS PLATINUM DH (Civilization, Lemmings, Elite 2)	67,90DM
BIG 10 PACK VOL.1 EV (Ultimate Domain, Commander Blood, Metal Marines, Megarace, Alien Logic, D/Generation, Casino Master, Tom Landry Football, Jetfighter II, Crystal Caliburn Pinball)	69,90DM
LARRY I-III & V-VI DH	67,90DM
LUCAS ARTS ARCHIVES EV (Dayof the Tentacle, Sam&Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver Rebel Assaut 3 Level Limited Version,+ Demos)	59,90DM
LUCAS ARTS CLASSIC ADV. DV (Secret of monkey island, Loom, Zak McCracken,Indy 3, Maniac Mansion),	89,90DM
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES DV (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)	79,90DM
A.D&D MASTERPIECES DH (Dark Sun 1&2, Ravenloft 1 & 2, Al-Quadim, Menzoberranzan)	69,90DM
MADE IN GERMANY DV (Battle Isle 2, Anstoß, DSA 2)	59,90DM
MILE HIGH CLUB EV Wing Commander DeLuxe Wing Commander Academy, ATAC, Heroes of the 357th, Megafor-tress, F-14 Tomcat, Jet Fighter II, MIG-29	69,90DM
MEGAPAK 3 DH The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Jammit, Dragons Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Project Turbo	84,90DM
MEGAPAK 4 EV (Panzer General,AEGIS:GOTF,,Space Ace,Tornado,Empire Soccer,Savage Wariors,Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore)	69,90DM
SID MEIER CLASSICS DV (Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)	89,90DM
ESSENTIAL COLL. FLIGHT DV (F-14 Fleet Defender, 19452 PAW, Wings of Glory)	59,90DM
ESSENTIAL COLLECTION SPORTS DV (FIFA Soccer, PGA Tour Golf,formula One Grand Prix)	64,90DM
WESTWOOD COMPILATION DV (Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)	79,90DM
Standardprogramm	
11th Hour DV	99,90DM
3D Ultra Pinball DH	67,90DM
5th Musketeer DV *	74,90DM
7 Tage und 7 Nächte DV	64,90DM
Aces of the deep DV	89,90DM
Across the rhine DV	79,90DM
Advanced Civilization EV	84,90DM
☞AIV Networks DV	84,90DM
Albion DV	89,90DM
Aliens DH	69,90DM
Anvil of dawn EV	84,90DM
Apache Longbow DH	74,90DM
Archibald Applebrooks Adv. DV	79,90DM
Ascendancy DV	84,90DM
Asterix DV	69,90DM
Atari Action Pack 2 EV	49,90DM
Baryon DH	69,90DM
Battle Beast DV	84,90DM
Battle Cruiser 3000 A.D. DV *	64,90DM
Battle Isle 3 DV (WIN)	89,90DM
Beavis & Butthead (Win95) DH	79,90DM
Bermuda Syndrome DV	84,90DM
Big Red Racing DV *	79,90DM
Biing! DV	59,90DM
Bioforge Gold DV *	84,90DM
Bioforge Mission DIsk DV *	44,90DM
Black Rein DH	29,90DM
Bleifuß (Screamer) DH	59,90DM
Blind Date DH	54,90DM
Bolo DV	59,90DM
Braindead 13 DH *	79,90DM
Bundesligamanager 3 DV	67,90DM
Buried in time DH	84,90DM
Burning Steel 3 EV	49,90DM
Carribean Disaster DV	84,90DM
Carrier Strike Force DV	84,90DM
Caesar II DV	79,90DM
Championship Manager 2 DV	94,90DM
Chewy - Flucht von F5 DV	69,90DM
Chronomaster DH *	79,90DM
CivNet DV	99,90DM
Clearing House DV	74,90DM
Command - Aces of the deep EV	79,90DM
Command & Conquer Pt.1 DV	99,90DM
Command & Conquer Miss. DV *	29,90DM
Comix Zone US IMPORT	a.A.
Commodore 15Pack DH (WIN95)	34,90DM
Crusade DV	84,90DM
Crusader - No Remorse DV	84,90DM
Cyberbikes EV	89,90DM
Cyberia 2 DV *	a.A.
Cybermage DV	84,90DM
Cyberspeed (Win95) DV	69,90DM
Der Druidenzirkel DV	67,90DM
Der Kapitalist (Capitalism) DV	79,90DM
Der Seelenturm DV	84,90DM
Der Talismann DV	74,90DM
Destruction Derby DH	99,90DM
Die Siedler 2 DV	89,90DM
Dime City DV	84,90DM
☞Discworld DDE	84,90DM
DSA 3 DV *	89,90DM
Dungeon Keeper DV *	89,90DM
Dungeon Master 2 DV	89,90DM
Earthworm & Jim DH (WIN95)	67,90DM
Empire 2- The Art of war EV	74,90DM
Entomorph DH *	69,90DM
Expect no Mercy EV (WIN)	84,90DM
Extreme Pinball DH	56,90DM
Fade to Black DV	89,90DM
FIFA Soccer `96 DV	84,90DM
Flight Light Plus EV	67,90DM
☞Flight Simulator 5,1 DV	119,90DM
Flight Shop für FS5 DH	79,90DM
FPS Football Pro 96 EV IMPORT	119,90DM
FS 5 Designer Tool 2.0 (Win) DV	67,90DM
Formula One Grand Prix 2 DV *	99,90DM
FS5 Scenery Las Vegas EV	59,90DM
(Full Tilt) Pinball `95 DH (W95)	59,90DM
Full Throttle (Vollgas) DV	84,90DM
Gabriel Knight II DH	99,90DM
GAME SUPPORT VOLUME 1	24,90DM
Grand Prix Manager (WIN) DV	89,90DM
Harpoon 2 DL EV	109,90DM
☞Hattrick ! Ikarion DV	79,90DM
Heroes of Might & Magic EV/DV	79,90DM
Hugo 3 DV	69,90DM
Imperium Romanum DV	84,90DM
Incredible Machine/Woodruff DV	67,90DM
Incredible Machine 2 oder 3 EV	79,90DM
Indy Car Racing V2.0 DV	79,90DM
In the first degree DV	89,90DM
Jagged Alliance DV	89,90DM
Jewels of the Oracle DV	84,90DM
Kaiser DeLuxe DV	59,90DM
Krypton Egg DH	49,90DM
Links Pro 386 + 2 Kurse EV	67,90DM
☞Links Course Prairie Dunes DH	47,90DM
☞Links Course Devil Island EV	47,90DM
☞Links C. Riviera Country C. EV	47,90DM
Lode Runner Net DH *	89,90DM
Mad News DV	69,90DM
Magic Carpet + Hidden Worlds DV	59,90DM
Magic Carpet 2 DV	84,90DM
Magic the Gathering (Win95) DV *	109,90DM
Mechwarrior II EV/DV	79,90DM
Mechwarrior II Mission CD	44,90DM
Mephisto Genius 2 DV	89,90DM
☞Micro Machines 2 Sp. Ed. DH	54,90DM
Millenia DV	64,90DM
Mission Critical EV	89,90DM
Monopoly DV	74,90DM
Myst DV	67,90DM
NBA Live `96 DV *	84,90DM
Need for speed DV	84,90DM
NHL Hockey `96 DV	84,90DM
Overdrive/Arcade Pool DH	54,90DM
Panic in the Park DH	79,90DM
Panzer General 2 DH	69,90DM
P.A.W.S. DV	79,90DM
PGA Tour Golf `96 DH	89,90DM
PGA Tour `96 Data DH *	39,90DM
Phantasmagoria DV	89,90DM
Pinball 95 EV (Maxis`)	67,90DM
☞Pinball Illusions DH	59,90DM
Pitfall DV (WIN 95)	84,90DM
Pole Position DV *	a.A
Police Quest - The SWAT DH	74,90DM
Pool Champion DH (Win95)	59,90DM
Prince of Persia Collection DH	49,90DM
Prisoner of Ice DV	84,90DM
Pro Pinball - The Web DV	54,90DM
Psycho Pinball DV	69,90DM
Quest for Fame DH *	89,90DM
RAN Soccer DV	79,90DM
RAN Trainer 2 DV	69,90DM
Rayman DH *	79,90DM
Realms of Chaos DH	59,90DM
Rebel Assault DDE	29,90DM
Rebel Assault 2 DH	74,90DM
Riddle of Master Lu DV *	99,90DM
Road Warrior DH	59,90DM
Robot City EV	99,90DM
Sea Legends DV	89,90DM
Sensible World of Soccer DV	79,90DM
Shanghai Greatest Moments DV	79,90DM
Shannara EV	89,90DM
Shivers DH	74,90DM
Shockwave (Win 95) DV	84,90DM
Silent Hunter DV *	69,90DM
Silent Steel DV	114,90DM
Sim City 2000 Coll DV incl. Urban renewel Kit, Scenarie 1, Bonus Städte u. Scenarien	89,90DM
Sim Classics 2 DV (Sim Earth, Sim Farm, A-Train)	67,90DM
Sim Isle DH	74,90DM
☞Sim Tower (Win) DV	79,90DM
Sim Town (Win) DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2 DV	79,90DM
Space Marines DV	79,90DM
Space Quest 6 DV	79,90DM
Star Rangers DV	69,90DM
Star Trek: Next Generation DDE	104,90DM
Steel Panthers DV	69,90DM
Stonekeep Ltd. Ed. US	109,90DM
Sukhoi SU-27 (Win 95) EV	109,90DM
Super Street Fighter 2 Turbo DV	67,90DM
Tekwar DH	84,90DM
Tempest 2000 DH	74,90DM
Terminator Future Shock EV	99,90DM
The Dig EV	69,90DM
The Hive EV	69,90DM
TFX : Eurofighter 2000 DV	84,90DM
This means war (Win) DV *	89,90DM
Thunderscape EV	99,90DM
Tie Fighter Enh. DH	67,90DM
Time Gate: Knights Chase DV *	84,90DM
T-MEK DH *	79,90DM
Top Gun - Fire at will DV *	104,90DM
Torin`s Passage DV	84,90DM
Tower (Win) DH	94,90DM
Transport Tycoon / Theme Park DV	59,90DM
Transport Tycoon DL DV	89,90DM
US Navy Fighter Gold DV	89,90DM
US Navy Fighter Data (Marine Figh.)	39,90DM
V for Victory 1-4 US	69,90DM
Virtual Karts DV	89,90DM
Warcraft 2 DV	79,90DM
Warhammer Shadow of ...DH (W95)	69,90DM
Warhammer Dark Crusade DH *	69,90DM
Warlords II DeLuxe EV	79,90DM
Welcome to the future DH *	84,90DM
Werewolf vs Comanche 2.0 DV	79,90DM
Wing Commander 3 DV	84,90DM
Wing Commander 4 EV/DV *	99,90DM
Witchaven DH	79,90DM
Worms DV	59,90DM
Wrath of Earth DH	64,90DM
X-Wing+Missions Enh. DV	69,90DM
Z DH *	74,90DM

MSDOS 3,5 4MB	PREIS
Aladdin DH	59,90DM
Das Dschungelbuch DV	59,90DM
Der Schatz im Silbersee DV	24,90DM
Eishockey Manager DV	24,90DM
Hugo DV	59,90DM
König der Löwen DH	59,90DM
Nectaris DH	39,90DM
Per Oxyd DV	59,90DM
Tie Fighter DV	69,90DM
Tie Fighter Mission DV	29,90DM

SPIELELÖSUNGEN	PREIS

Lösungshefte ab DM 17,95: , King`s Quest 1 7 je, Privateer u. Rebel Assault, Legend of Kyrandia 3, Alone in the Dark 1-3, Monkey island 1 oder 2, Maniac Mansion & Day of th Tentacle, Zak McCracken, Indiana Jones 3 oder 4., Ultima 1-8, Ultima Underworld, DSA 1 oder 2, Might & Magic 4&5, Ravenloft oder 2, Ultima 3-8 je, , Bioforge, Myst, Vollgas, Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, Woodruff, Star Trek FU, Prisoner of Ice Stonekeep, The Dig und alle weiteren Titel von Hint Shop und CPS auf Anfrage

CD-I UND CD-VIDEO AUF ANFRAGE

CD ANWENDUNGEN	PREIS
3000 Image Typefonts Truetype	59,90DM
3D Atlas (EA) DH	79,90DM
ADI Rechnen + Lesen	79,90DM
ADI Deutsch DIverse je	79,90DM
ADI Mathe Diverse je	79,90DM
Beavis & Butthead Screensaver	34,90DM
Corel Clipart Gallery V2.0	149,00DM
D-Atlas DV	49,90DM
Everest - Faktura DV	94,90DM
FALK City Guide Single DV	49,00DM
Führerschein (Media Globe) DV	59,90DM
GeoRoute DV	59,90DM
Hallo, Wer da ? DV	24,90DM
Home Label DV	44,90DM
Internet Klick & Surf DH	37,90DM
MS-Encarta 96 EV	129,00DM
Night OWL 17 EV	39,90DM
Patchwork Treibersammlung	44,90DM
Pegasus Games DH	34,90DM
Pegasus 2/95	39,00DM
Star Trek Omnipedia EV	79,90DM
Urmel`s Filmstudio DV	79,90DM
WISO Sparbuch 95/96 DV	79,00DM
WISO Mein Recht III DV	44,90DM
WISO Reisekosten DV	99,00DM
Weltatlas V4.0 DV	54,90DM

HARDWARE	PREIS
NEC 4fach Speed IDE Kit	259,00DM
TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit	359,00DM
ATI Grafikkarten ab	179,00DM
Hercules Gr. Term. VLB o. PCI 2M	549,00DM
Hercules STINGRAY 64 2MB PCI	349,00DM
AMD 486DX4-120 SV8B 3V	179,00DM
Cyrix 5x86 (M1sc)	220,00DM
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	220,00DM
ASUS Motherboards ab	239,00DM
ARTEC Handscanner A2000C	249,00DM
IOmega Tape Streamer 350MB	239,00DM
IOmega Tape Streamer 700MB	339,00DM
SB32 Plug and Play	309,00DM
YAMAHA Sound Edge SW20	269,00DM
YAMAHA DB50-XG Wavetable	222,00DM
YAMAHA YST-M5 Speakers	109,00DM
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209,00DM
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	729,00DM
MS-Defender Mouse/9.01DV	39,90DM
Gravis Eliminator Gamecard	44,90DM
Thrustmaster FCS II	119,90DM
Thrustmaster F16 Stick	269,00DM
Thrustmaster WCS II	219,00DM
Thrustmaster TQS	299,00DM
Thrustmaster Rudder Pedals	229,00DM
Thrustmaster Formula T2	229,00DM
Joypad Gravis	39,90DM
Joystick Gravis GRIP Team Sports	189,00DM
Joystick Gravis FIREBIRD	129,90DM
Joystick Gravis PHOENIX	179,00DM
Joystick Gravis Analog Pro	54,90DM
Joystick MS-Sidewinder	109,90DM
Nullmodemkabel ab	9,90DM
Druckerfarbbänder und Toner fast alle Typen	
Software 3,5":	
Steinberg CUBASIS 64-S SEQ	239,00DM
Steinberg Music Station	319,00DM
Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	109,00DM
MS-DOS 6.22 OEM	79,00DM
MS-Windows `95 OEM DV	199,00DM
Qemm Game Runner EV	109,00DM
Qemm 7.5 DV	199,00DM

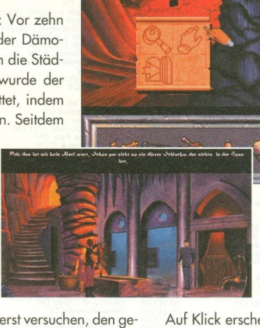
DV=Dt. Version.DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version .a.A.=auf Anfrage .US= Import aus U.S.A. ☞ In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3,5" Diskversion erhältlich, Preis bitte erfragen.Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. DM 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

TALISMAN

Software 2000 wandelt weiter auf Abenteuerpfaden. Vom schottischen Hochland Archibald Applebrooks steigt man nun hinab in eine geheimnisvolle Fantasy-Höhlenwelt.

Durch diese hohle Höhle muß er kommen: In der Werkstatt gibt es für den Helden einiges zu tun.

Nein, das finden wir gar nicht nett: Vor zehn Jahren sind die wilden Horden der Dämonen durchs Land gezogen und haben die Städte der Menschen zerstört. Damals wurde der kleine Alex von den Golanern gerettet, indem sie ihn mit in ihre Höhlenwelt nahmen. Seitdem lebt er dort zwar unbehelligt, doch will er jetzt wissen, was mit seinen Eltern geschehen ist. Gleichzeitig macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Talisman, einem Zauberkristall, der seinem Großvater gehörte.



Die Waschfrau nimmt kein Blatt vor den Mund, während der Spieler an der Schnörkeligkeit des Zeichensatzes verzweifelt...

Sie steuern in diesem Spiel Alex per Maus durch gezeichnete Super-VGA-Grafiken und müssen zuerst versuchen, den geheimen Ausgang aus den Höhlen zu finden. Da der Held zunächst auf die Mithilfe der Golaner angewiesen ist, sollte er diesen in (hörbaren) Multiple-Choice-Gesprächen so viele Informationen wie möglich entlocken. Gefühlvolles und genaues Abtasten sämtlicher Räume, von der Wasch- bis zur Werkhöhle, gehört zu selbstverständlichen Routinearbeiten, da es viele Gegenstände zum Aufsammeln gibt. Der Mauszeiger meldet interessante Stellen in der Grafik, optional erfolgt diese Info mit Sprachausgabe.

Wenn Alex eine Örtlichkeit verläßt, wird nicht gescrollt, sondern abrupt umgeschaltet

Auf Klick erscheint ein Mini-Menü mit bis zu vier teils variierenden Optionen (untersuchen, öffnen usw.). Untersuchen muß Alex alles ganz genau, da nicht jedes mitnehmenswerte Objekt gleich offenbart wird. Das Gefundene landet im scrollbaren Inventar unterhalb des Hauptscreens. Bei einigen Gegenständen muß man allerdings hartnäckig sein, da aufgrund des starren Handlungsverlaufes vorhandene Dinge zwar zum Mitnehmen einladen, sich aber erst bei einem späteren Versuch einstecken lassen.

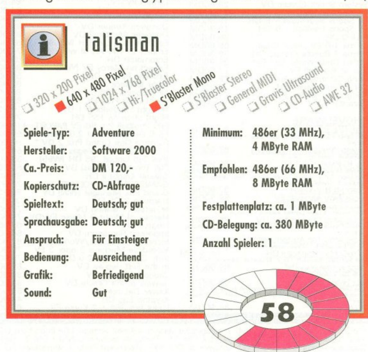
Daß der Held häufig rückwärts über die Schulter schaut, wenn er etwas betrachtet, ist ein verzeihliches Kuriosum. Weniger verzeihlich sind teilweise sehr umständliche Handhabung und die hieroglyphenartige Schrift. (ms)

monika stoschek

Gute Ansätze sind vorhanden: Ein hübsches Intro leitet die nette Story ein. Die Grafik ist zwar nicht sonderlich detailliert, aber mit ihrem Ton-in-Ton-Stil mal was anderes, verglichen mit der schrillen Optik einiger anderer deutscher Adventures. Die Animation des Helden geht nicht hochelegant, dafür halbwegs flüssig vonstatten.

Schade, daß den übrigen Figuren nur Minimalbewegungen spendiert wurden. Ein paar belebende Animationen für die oft statistengleich rumstehenden Mitcharaktere hätte ich mir gewünscht. Und mit weniger durchsichtigen Rätsellösungen hätten auch Profis ihren Spaß gehabt.

Am meisten nervt jedoch die Bevormundung des Spielers durch den relativ starren Spielaufbau. Wenn klar ist, daß ein Gegenstand später benötigt wird, will man ihn auch gleich aufnehmen können. Werden sinnvolle Aktionen jedoch aus Gründen des linearen Handlungsablaufs verweigert, leidet auf Dauer die Motivation.



talisman

320 x 200 Pixel / **640 x 480 Pixel** / 1024 x 768 Pixel / Hi-/Truecolor / **S'Blaster Mono** / S'Blaster Stereo / General MIDI / Gravis Ultrasound / CD-Audio / AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Software 2000
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 380 MByte
Anzahl Spieler:	1

58

DARK SEED 2

Wieviele »Dark Seed«-Besitzer würden allen Ernstes einen Nachfolger des Trash-Adventures anrühren? Cyberdreams greift erneut tief in die Giger-Gruseltruhe.

Als Cyberdreams dem Künstler H.R. Giger das Adventure »Dark Seed« zeigte, soll dieser ganz entzückt gewesen sein. Das mag sich vielleicht auf die Einbindung seiner Alptraum-Motive in das grafische Ambiente beziehen; von Spieldesign scheint der gute Giger nicht viel Ahnung zu haben. Dark Seed gilt als eines der schrecklichsten Abenteuerspiele, gespickt mit fiesen Ätz-Pseudopuzzles und an den Haaren herbeigezogenen Handlungselementen.

Der Held von einst hat ein neues Problem: Die im ersten Teil anscheinend doch nicht restlos besiegten Gruselwesen von der »anderen Seite« suchen Mike Dawson erneut heim. In »Dark Seed 2« wird der Schriftsteller nach der Rückkehr in seine Heimatstadt erneut von Kopfschmerzen und beängstigenden Träumen geplagt. Außerdem beschuldigt man Mike des Mordes an seiner Flamme Rita. Peinlicherweise kann er sich nicht an die Ereignisse der Tatnacht erinnern.

Per Mausklick springen Sie die wichtigsten Stationen im Ort direkt an. Im Spielverlauf gibt es natürlich wieder Abstechermöglichkeiten in die Parallelwelt, wo die gleichen Schauplätze im Giger-Look mit Oh-Schreck-Einwohnern auftauchen. Das Puzzledesign stützt sich darauf, daß sich Manipulationen in einer Seite der Spielwelt auch auf die andere Hälfte auswirken.

Die Bedienung entspricht dem Vorgängerspiel: Mit der rechten Taste verändern Sie den Cursor vom »gehen«- in den »untersuchen«- oder »benutzen«-Modus. Technisch wirkt Dark Seed 2 nur unwesentlich reifer: Super VGA mit 256 Farben schön und gut, aber die digitalisierten Spielfiguren humpeln immer noch recht unbeholfen durch die Gegend. Ansatzweise lachhaft sind teilweise die eingestreuten Videoclips. Wegen schludriger technischer Implementierung und chronisch unbegabtem Schauspieler-Ensemble verkommt mancher als Schocker ausgelegter Effekt zum Erreger mitleidvollen Grinsens. **(hl)**

Der Rummelplatz verbirgt ein finsteres Geheimnis, wie uns die dezente Giger-Deko beim Spiegelkabinett verrät

◀ Zentrale Schauplätze in der Stadt wählen Sie flott per Kartenklick an

Stilechtes Empfangskomitee: Mike Dawson muß die Erweckung der »Ancients« verhindern, die eine volle Äone herrschen wollen (...und trotzdem nichts mit dem Bundeskanzler zu tun haben).

heinrich lenhardt

Schlimmer als das Beatles-Comeback: Eine Fortsetzung zu Dark Seed gehörte nicht gerade zu den Top-Themen auf meinem Wunschzettel für 1996.

Teil 2 hat farbenfrohere Grafik, eine etwas interessantere Story und die Steuerung funktioniert ganz ordentlich.

Die Fortschritte sind relativ; freiwillig durchspielen würde ich das Ding nicht im (Alp-) Traum. Die steifen, ruckartigen Charakter-Animationen und holprigen Dialoge machen viel Atmosphäre kaputt. Reichlich aufgesetzt wirkt die Einbindung mancher gut gemeinter Giger-Grafik. Nervig ist die Notwendigkeit, nach Auslösen jeder Aktion nochmal alle Schauplätze abklappern zu müssen, weil irgendeine Schnarchtüte jetzt was Neues erzählen könnte. Mit Logik hat das nicht viel zu tun. Die Idee mit der Alien-Parallelwelt in Ehren, aber für mich überwiegen die negativen Aspekte. Dark Seed 2 ist besser als der Vorgänger, doch bei weitem nicht gut genug. Das Adventure-Genre bietet momentan zahlreiche erfreuliche Alternativen.



dark seed 2

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Cyberdreams
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (50 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 oder 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 450 MByte
Anzahl Spieler:	1

42

WARHAMMER
SHADOW OF THE HORNED RAT

Nach den PC-Eigenentwicklungen »Command & Conquer« und »Warcraft 2« schickt sich die Umsetzung eines erfolgreichen Brettspiels an, um die Krone der Echtzeit-Strategie mitzukämpfen.



Zu jedem Regiment gibt's eine kleine Hintergrundgeschichte

Stellen Sie sich eine mittelalterliche Fantasy-Welt vor, in der sich Menschen, Orks und Riesenratten fröhlich bekämpfen – und zwar mit großen, waffenstarrenden Heeren. Dies ist der Hintergrund zu »Warhammer Fantasy Battles«, einem bekannten Table-top-System. Der Begriff »Table-top« steht für eine Brettspiel-Variante, bei der meist große Tapeziertische als Spielfeld herhalten. Bemalte Zinnminiaturen werden in Regimenter zusammengefaßt und nach komplexen Regeln rundenweise manövriert. Ein Maßband dient zur Definition von Bewegungs- und Schußreichweiten, Würfel bestimmen den Ausgang einzelner Kämpfe.

In den vollen Genuß des Originals kommt man aber nicht so ohne weiteres: Die Miniaturen kosten viel Geld, die Regeln sind ziemlich umfangreich – nicht umsonst wird eine Schlacht für gewöhnlich von einem Spielleiter überwacht. Da liegt der Gedanke nahe, das komplexe Regelwerk auf den Computer zu übertragen, und das eigentlich rundenbasierte System um einen wichtigen Punkt zu bereichern: Echtzeit.

Das Ergebnis heißt »Warhammer: Shadow of the Horned Rat«, und wird in Kürze mit Ausnahme der Sprachausgabe voll übersetzt in einer deutschen Version erscheinen. Das Spiel bietet eine einzige, mit über 40 Missionen sehr lange Kampagne an. Die im Intro angedeutete Hintergrundgeschichte wird konsequent weiterverfolgt, wodurch der Spieler das Gefühl hat, in einer komplexen Welt zu agieren. Zuerst wird man nur am Rande von den bedrohlichen Ereignissen berührt, später dann direkt in sie verwickelt.



Vor der Schlacht werden die Truppen plaziert und ausgerichtet

Sie übernehmen die Rolle eines Söldnerführers, der mit seinen beiden Kern-Regimentern gegen Bezahlung einfache Kampf- und Schutzaufträge übernimmt. Im Laufe der Zeit steigt die Erfahrung der Regimenter und damit ihre Effizienz, bald schließen sich dem Söldnertrupp neue Freischärler an. Hierdurch entsteht der beliebte Rollenspiel-Effekt: Sie ziehen keine anonymen Massen durch die Gegend, sondern verwundbare Truppen, an deren Stärken und Schwächen Sie sich mit der Zeit gewöhnen.

Die Grundfähigkeiten der einzelnen Rassen, ihre Bewaff-

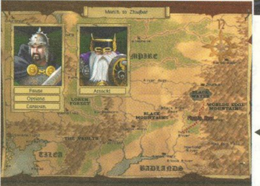
jörg langer

Mir gefällt besonders der realistische Eindruck, den eine Warhammer-Schlacht macht. Klar, wir reden von »Goblin-Fanatikern« und »Elfen-Bogenschützen«, aber wenn meine Kavallerie mit donnernden Hufen einen Hügel hinab galoppiert, kommt fröhliche Husaren-Stimmung auf. Die im Rang aufsteigenden Regimenter, die teils querverbundenen Missionen sowie der Handlungsplot erzeugen gekonnt Langzeitmotivation. Allerdings lassen sich angeschlagene Truppen zu selten auffrischen. Wenn ich fünf Schlachten ohne Nachrüstungspause mit denselben Regimentern schlagen muß, hilft nur eines: Speichern, Schlacht schlagen, neu laden und nochmal kämpfen – bis man schließlich mit einem Minimum an Verlusten davonkommt. Das hat dann weniger mit Strategie zu tun, sondern mehr mit nervigem Auswendiglernen. Verstärkt wird dieser Malus durch die Zufälligkeit des Kampfsystems: Schafft es mein Magier zu Beginn einer Mission vor lauter Pech nicht, ein Flugwesen zu töten, kann der Kampf schon gelaufen sein.

Den zweiten Minuspunkt stellt die Bewegung der Regimenter auf dem Schlachtfeld dar. Das Interface selbst erweist sich zwar nach kurzer Eingewöhungsphase als praktisch, doch ein einzelner Held kann ausreichen, einem eigenen Regiment den Durchgang zu versperren. Obwohl augenscheinlich noch genug Platz zum Vorbeilaufen wäre, drehen die Blockierten ab und laufen z.B. langwierig um einen Berg herum. Schade, daß es Warhammer deshalb nicht ganz ins Spitzenfeld der Echtzeit-Strategie schafft. Die Ansätze sind da, im Gegensatz zu vielen anderen Brettspiel-Umsetzungen wird das Medium Computer voll ausgenutzt. Geduldige Profis und Kenner der Table-Top-Vorlage werden gut unterhalten, Gelegenheits-Strategen jedoch hoffnungslos überfordert.



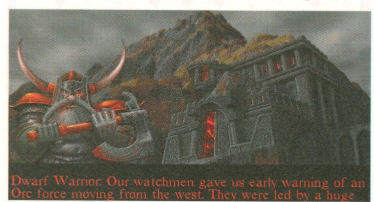
Heftige Schlacht zwischen Menschen und Orks, von links spuckt eine Flugechse ihren Gifthauch ins Bild



◀ **Auf der strategischen Karte wird der Weg von Mission zu Mission gezeigt**

nung und Erfahrung tragen ebenso zur Kampfkraft bei, wie unterstützende Zaubersprüche, die gewählte Formation sowie – man höre und staune – der Faktor Psychologie. Ihre Truppen hassen nämlich bestimmte Gegner und gehen auch dann auf sie los, wenn Sie das gar nicht wollen. Zwerge haben eigentlich vor nichts Angst, doch wenn eine Flugechse in ihrer Nähe erscheint, sollte man nicht mit ihrer weiteren Teilnahme am Kampfgeschehen rechnen. Große Bedeutung haben auch Flankenangriffe, durch geschickte Manöver besiegt man selbst überlegene Gegner.

Nachdem man sich in seiner heimischen Wagenburg per Nachschlagewerk über magische Gegenstände, Zaubersprüche und Monsterrassen informiert hat, nimmt man auf der strategischen Landkarte einen Auftrag entgegen. Oftmals hat man die Wahl zwischen verschiedenen Angeboten, die auch unterschiedlich bezahlt werden. Die Annahme des einen verhindert manchmal die Ausführung des zwei-



Zwischensequenzen führen die Hintergrundgeschichte weiter



Eine Kompanie Ork-Bogenschützen feuert auf die Menschen im Hintergrund

In Büchern informieren Sie sich über Magie und Monster



Die Grünhäuter versuchen, über eine Brücke zu fliehen

ten Auftrags, so daß der Spielverlauf nicht strikt linear ist. Dann geht es zum Zielgebiet, wobei schon auf dem Weg dorthin Überraschungsangriffe drohen. Diese sind allerdings nicht zufällig, sondern von den Designern fest vorgegeben. Im Falle eines Überfalls hat man keine Zeit mehr, seine Truppen genau zu positionieren – sie kämpfen dann in der vorher festgelegten Marschordnung.

Ansonsten darf man seine Kämpen innerhalb einer Aufstellungszone beliebig verteilen. Die isometrische Sicht von oben auf das Schlachtfeld läßt sich stufenlos drehen und zoomen, nur bei unzugänglichen Kartenabschnitten streikt die Kamera manchmal. Ist die Armee aufgestellt, ausgerichtet und in den gewünschten Formationen angetreten, kann man einzelnen Abteilungen einen ersten Marschbefehl geben, bevor es richtig losgeht. Von nun an läuft alles in Echtzeit ab – fleißig marschieren die Regimenter los, gehen ab einer gewissen Entfernung zum Sturmangriff über und balgen sich dann auf Nahdistanz mit den Gegnern. Daß die Figuren dabei in allen Zoomstufen recht körnig wirken, wird durch das allgemeine Gewusel und die grafischen Effekte (Flammenbälle, Pfeilsalven, Zaubersprüche) wieder ausgeglichen. Eine Änderung des Schattierungsverfahrens hilft, das Programm an Ihren Rechner anzupassen.

Neben Infanterie, Kavallerie und Schützen gibt es Magier, Flugwesen und Kriegsmaschinen. Außerdem wird fast jedes Regiment von einem Offizier befehligt, der zwar grafisch von seinen Soldaten zu unterscheiden ist, aber immer bei ihnen bleiben muß. Dieser Anführer trägt auch etwaige magische Gegenstände bei sich und setzt sie im Kampf ein. So gibt es Stärke-Tränke oder Waffen, die gegen manche Feinde besonders wirksam sind. Kriegsmaschinen können sich während der Schlacht nicht bewegen, machen dies aber durch Reichweite und Zerstörungsradius wett. Gerade Katapulte und Kanonen richten bei Volltreffern nicht nur ungeheuren Schaden unter Truppen an, sondern auch an Bauwerken. Letztere dienen, zusammen mit Bäumen, Brücken, Mauern und Hügeln, als günstige Verteidigungsstellen, hinter denen man Reserven verbergen kann.

Die Missionen reichen von Patrouillien über Verteidigungsmissionen bis zu differenzierten Aufgaben wie Geiselbefreiung oder Abschneiden des Fluchtwegs. Viele Aufträge kürzen sich aber darauf zusammen, einfach als letzter auf dem Schlachtfeld zu verbleiben. Positiv fallen die vielen verschiedenen Truppentypen auf, bei dem Design von »Seuchenmönchen«, »Rattenogern« oder »Kamikaze-Goblins« war sichtlich viel Humor im Spiel. Nach der Schlacht darf man, wenn man Glück hat, gefallene Soldaten durch Neurekrutierungen ausgleichen; Verwundete fallen für den jeweils nächsten Einsatz aus.

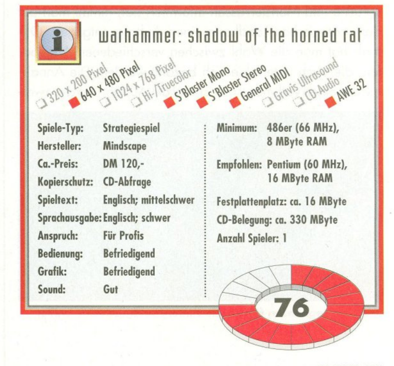
Die Bedienung erfolgt über einige wenige Icons, von denen man bei Bedarf weiterverzweigt. Regimenter wählt man direkt in einer kleinen Übersichtskarte, im Hauptfenster oder durch Vor- und Zurückschalten an. Warhammer läuft nur unter Windows 95, eine DOS-Version ist nicht geplant. **(la)**



im wettbewerb

Während alle Konkurenzprodukte wirtschaftliche Aspekte (Bau von Städten oder Basen) betonen, geht es bei Warhammer ausschließlich um Einzelschlachten. Master of Magic und Heroes of Might & Magic verbindet, daß sie rundenbasiert, anstatt in Echtzeit ablaufen. Das an »Civilization« erinnernde Master of Magic ist dabei ungleich komplexer und auch langfristig spannender, aber nur für Solospiele geeignet. Warcraft 2 nimmt momentan den Spitzenplatz in der Fantasy-Strategie ein: Hektisch bauen Sie farbenprächtige Gebäude und hetzen wahlweise Menschen und Orks auf den bösen Pixelfeind. This Means War kann mit seinen Detail-Besonderheiten nur bei Kennern richtig punkten.

Spiel	Wertung
Warcraft 2	87
Master of Magic	84
WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT	**76**
Heroes of Might & Magic	75
This Means War	74



warhammer: shadow of the horned rat

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 16 MByte
CD-Belegung:	ca. 330 MByte
Anzahl Spieler:	1

76

Terry Pratchett's

DISCWORLD™

„... 'Genial' ... Discworld verdient ein derartiges Prädikat ..."
PC Games, 87 %

„... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln in der PC-Geschichte ..."
TV Today

„... ein echter Adventure-Knaller ..."
Play Time, 89%

„... überzeugt durch Gameplay und Humor ..."
PC Spiel

KOMPLETT IN DEUTSCH
Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray

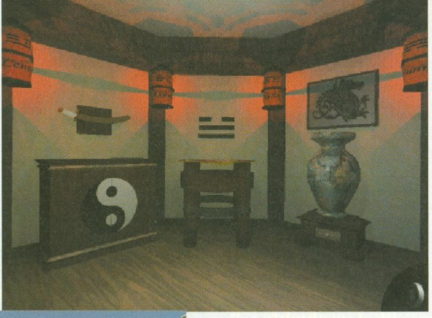
PERFECT 10 productions

TWG

Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.

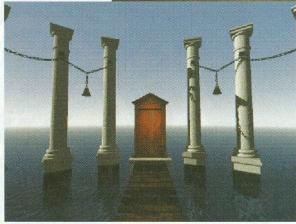
EVOCATION

Jetzt wird es mystisch: Das Adventure mit dem unaussprechbaren Namen versucht sich an fernöstlicher Philosophie und hat ein bekanntes Vorbild.



Dunkle Logik des Fernen Ostens: Rechts unten sehen Sie im Viertelkreis einen Gegenstand aus dem Inventar.

Zauberlehrling Eto wird aufmüpfig: Der Ausbildungsvertrag von Meister Pan sah nicht vor, daß der Magie-Azubi nur die Zaubertöpfe ausputzen darf. Um was zu lernen, schleicht sich Eto in die Bibliothek, lernt heimlich und pustet den Ex-Meister in einem Duell von der Bildfläche.
Doch der Sieg ist nur von kurzer Dauer: Eines Morgens erwacht Eto auf einer seltsamen Insel. Zwei Türen und ein leerer Rahmen sind die einzigen »Ausgänge«, eine Marmorkugel in der Mitte ist der einzige weitere Gegenstand. Wer nach Rumprobieren und viel Geklicke die Kugel aufgekriegt hat und den einzigen Gegenstand am Leibe darin deponiert, darf durch Tür Nummer Eins gehen. Dahinter wartet das Haus eines Astronomen, der sich für fernöstliche Mystik interessiert – vielleicht eine Tarnidentität von Meister Pan? Hinter der zweiten Tür liegt eine rote Stadt, dann trifft man auf dem Friedhof noch ein paar bekannte Naturwissenschaftler und steht am Ende tatsächlich Meister Pan gegenüber, der das Duell absichtlich verlor, um zu prüfen, was Sie heimlich alles gelernt haben.



Inseln, Bücher, Grafik: Zuviel in Evocation erinnert an »Myst«.

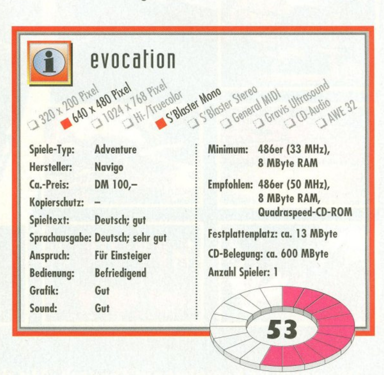
Das Windows-Spiel »Evocation« arbeitet mit minimalen Bedienelementen. Mit dem Mauscursor klicken Sie in das aktuelle Bild, um sich fortzubewegen oder Gegenstände zu manipulieren; wollen Sie etwas einstecken, ziehen sie es bei gedrückter Maustaste in die untere rechte Ecke. Dort finden Sie das Inventar, welches alle Gegenstände anzeigt. Wollen Sie ein Objekt daraus benutzen, holen Sie es mit der Maus an die entsprechende Stelle der Grafik.
Evocation kann in zwei Grafikauflösungen gespielt werden (640 mal 480 sowie 480 mal 360 Bildpunkte für etwas kleinere Rechner) und läuft sowohl unter Windows 3.1 wie auch Windows 95. Die sechs Spielstände werden sie selten benötigen: In Evocation kann man bis zum Ende nicht »sterben« und wenn Sie das Programm verlassen, wird automatisch gespeichert, wo Sie sich befanden. Beim nächsten Programmstart ist komfortablerweise noch nicht einmal ein Ladebefehl notwendig. **(bs)**



Ulkigerweise sehen manche Bilder in der kleinen Spielauflösung (480 mal 360) trotz Rahmen schärfer aus

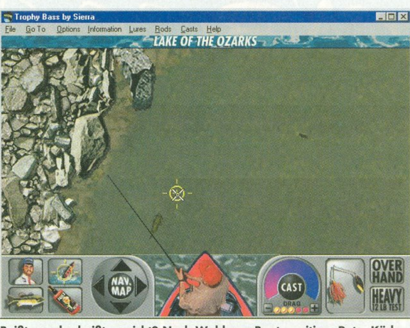
boris schneider

Da lacht das Testerherz: Daß die Programmierer sich eifrig beim Überraschungserfolg »Myst« haben inspirieren lassen, beweist sich spätestens in der versteckten Bibliothek. Da steht doch glatt der Schmöker »Myst« im Regal, der beim Anklicken auch einen Soundeffekt aus dem Vorbild wiedergibt.
Wer denn aber so große Idole hat, der tut sich erfahrungsgemäß schwer, eine ähnliche Qualität vorzuweisen. Die Grafiken von Evocation sind gut, aber nicht so gut wie das »Original«. Die Story mit ihren angeblichen philosophischen Weisheiten (»Positiv ist Negativ und Negativ ist Positiv«...) kann gegen die ausgefeilte Welt von Myst aber nicht mal ansatzweise bestehen. Zudem ist Evocation auch bei weitem kürzer als der Vorreiter: Weniger Puzzles, weniger Welten, weniger Abwechslung – wer flott kombiniert, ist an einem Nachmittag am Spielende angelangt. Wer sich Myst noch nie angeguckt hat, wird sich vielleicht zu Jubel hinreißen lassen; Kenner des Pioniers werden hier nicht hundert Prozent glücklich.



TROPHY BASS

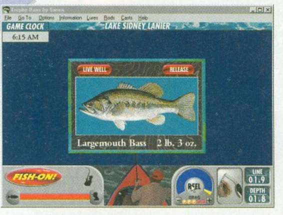
»Der alte Mann und das Meer« ist passé, »Der junge Mann und der PC« in: Tierfreunde lassen die Fischlein im Wasser hopsen und angeln lieber simulierte Tümpel leer.



Beißt er oder beißt er nicht? Nach Wahl von Bootsposition, Rute, Köder und Wurfweite müssen Sie sich primär in Geduld üben.

Der Fisch, der hat ein schönes Leben. Er schwimmt, er frißt, er laicht und macht sich dabei herzlich wenig Gedanken um gestiegene Telefonrechnungen oder die Euro-Debatte. Nur die lausige »Fressen und gefressen werden«-Kiste kann dem erfüllten Unterwasser-Dasein ein jähes Ende setzen. Sei es, daß man von einem größeren Kollegen als nützliches Mitglied der Nahrungskette mißbraucht wird oder den Versuchungen eines Köders erliegt. Schwupp – schon verbringt man den Lebensabend nicht am Weihergrund, sondern in der Bratpfanne eines gemeinen Anglers.

Daß man aus dem geruhsamen Angeln ein Computerspiel basteln kann, vermag der allenfalls an Fischstäbchen gewohnte PC-Anwender kaum glauben. Der weitaus professionellste Versuch in dieser Richtung entschlüpfte unlängst den Gewässern von Sierra: »Trophy Bass« widmet sich ganz dem Fang des Barsches, der in den USA als »Bass« in den Frischfisch-Theken landet. Dort gibt es größere Barsch-Fangwettbewerbe, bei denen die Jäger der dicksten Brocken stattliche Preisgelder einfahren.



Erwischt! Doch für einen Turniersieg reicht dieser Fang noch nicht.

Das Programm bietet entsprechende Turnier- und Karriere-Modi, doch zu Beginn fangen Sie kleine Fische im Trainingstümpel. Mehrere Gewässer stehen zur Auswahl; die Umweltbedingungen lassen sich nach Belieben einstellen. Wann der Fisch dazu neigt, sich an den Haken zu hängen, ist von zahlreichen Faktoren abhängig: Wassertiefe, Temperatur, Köder und vieles mehr müssen Sie beachten; im ausführlichen »How to«-Teil gibt es hübsch präsentierte Infos.

Wir tuckern schließlich mit dem Boot an eine lauschige Stelle, werfen per Mausklick kunstvoll die Angel aus und harren der Dinge, die da beißen. Rute, Köder und sogar die Grifftechnik lassen sich ändern. Ein virtueller Kompagnon murmelt per Mausklick kleine Tips. Neben solchen strategischen Entscheidungen ist auch etwas Geschick gefragt: Hat ein Fischlein angebissen, muß es mit viel Fingerspitzengefühl aus dem Wasser gezurrt werden. Sie angeln schließlich hinter besonders großen, schlecht gelaunten Exemplaren her, die nur unwillig das heimische Gewässer verlassen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Nicht Fisch, nicht Fleisch: Trophy Bass ist so eine Art Mittelding zwischen Spiel und lockeren Infos rund ums Anglerlatein. Will man nicht erfolglos im Trüben fischen, kommt man kaum um das Studium von kleiner Köderkunde & Co. herum.

Sehr nett für passionierte Hobbyfischer, doch der Laie muß seinen Enthusiasmus mühsamer zusammenkratzen. Hat man den ersten Brocken an der Leine, geht's mit der Motivation leicht bergauf. Die Umsetzung des frisch erworbenen Wissens und etwas Glück führen zu halbwegs spannenden Wettkämpfen gegen die (stets unsichtbaren) Computergegner.

Im Rahmen der Möglichkeiten einer »Angel-Simulation« ist Trophy Bass sehr ordentlich. Präsentation und Bedienung sorgen dafür, daß Laien nicht von vornherein abgeschreckt werden. Der spielerische Langzeitwert scheint mir aber fraglich: Für Joe Durchschnittsanwender gibt es Simulationen von minimal spannenderen Sportarten.



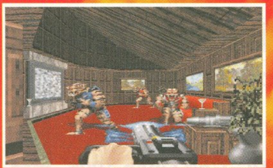
trophy bass

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (66 MHz) 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1, 10 oder 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 340 MByte
Anzahl Spieler:	1

53

ANZEIGE



UNGLAUBLICHE FEATURES*:

- zukunftsweisende 3D-Engine
- SVGA-Auflösung bis 1600x1200
- Netzwerk/Modem-Play bis 8 Spieler
- Interaktive 3D-Umgebung: Gebäude, Monitore, Kameras, Fenster, Brücken u.v.m. können zerstört werden!
- Exotische Waffen, wie ferngezündete Granaten und Laserbomben
- ultrarealistische Soundeffekte und fetzige Musik!

* technische Änderungen vorbehalten

FAST ALLES IST MÖGLICH:

Springen, Kriechen, Ducken, Schwimmen, Tauchen, Fliegen... Bewegen Sie sich auf dem Mond oder fahren Sie mit U-Bahnen, Space Shuttles, Aufzügen u.v.m.!

DUKE NUKEM 3D

Camcorder zu gewinnen!

Wollen Sie als Actionregisseur berühmt werden? Sie schreiben ein Drehbuch und gewinnen dafür vielleicht eine Kamera!
Nehmen wir mal an, ein böser Fluch würde uns in ein PC-Spiel versetzen – am liebsten wären wir von CDV in »Duke Nukem 3D« gefangen. Klar, unsere Familien und Haustiere würden wir dabei schon sehr vermissen, aber dafür können wir uns an Tausenden von Aliens austoben, um diese schießend, boxend und tretend wieder von unserer guten Mutter Erde zu vertreiben. Und da »Duke Nukem 3D« eine komplette Stadt im Computer simuliert, würde uns das auch nicht so schnell langweilig werden.
Eines der Features von Duke Nukem 3D, das uns am besten gefällt, ist die Installation von Überwachungskameras. Mit denen können Sie in andere Räume gucken und nichtsahnend ihre Mitspieler beobachten oder Ihre eigenen Siege aufnehmen und später in Zeitlupe wiederholen, dank der Action-Replay-Funktion. Um diese Funktion zu feiern, verlosen wir von CDV einen Camcorder. Dabei handelt es sich um ein Spitzengerät von Canon (Typ UC-8, ein Modell mit Hi-8 und HiFi-Stereo), damit Ihre Videos besonders scharf und farbenfroh zur Geltung kommnen. Als Trostpreise verlosen wir fünf Vollversionen von Duke Nukem 3D.
Wir finden, daß Duke Nukem 3D mit seiner Spieltiefe dem Traum vom interaktiven Film schon ganz nahe kommt. In der Spielwelt fühlen wir uns wie Arnold S., können alles mögliche in die Luft jagen oder zerballern und uns regelrecht austoben. Duke würde sich also gut als Hauptfigur in einem Film zum Spiel machen, die ja langsam in Mode kommen. Aber hier liegt unser Problem: Wir haben noch kein Drehbuch für den Duke-Nukem-Film. Und da kommen Sie ins Spiel: Um zu beweisen, daß Sie der Videokamera würdig sind, wollen wir von Ihnen ein Skript zu unserem Megamovie. Der Camcorder geht an das Skript, das unserer Jury bestehend aus CDV-Mitarbeitern, dem Programmier-Team in den USA und der PC Player Redaktion, am besten gefällt.
Allerdings muß Ihr Skript folgende Anforderungen erfüllen: Da die Videoclip-Generation ein 3-Stunden-Epos nicht allzu spannend findet (da bleibt ja gar keine Zeit mehr, PC Spiele zu spielen) darf der Film maximal eine Minute lang sein. Das Drehbuch muß damit auf die Rückseite einer handelsüblichen Postkarte passen. (Also keine langen Monologe bitte).
Außerdem sollten folgende Gegenstände und Personen in das Skript eingebaut werden:

* Ein Bösewicht
* Eine Autoverfolgungsjagd
* Ein Blumenstrauß
* Eine wirklich gigantische Explosion
* Ein PC Player Plus CD-ROM
* Ein komischer Kauz, der durch einen Korridor voller Feindfeuer rennt, dabei »Uauauauau!« schreit und heftig mit den Armen wedelt
* Eine Kiste Apfelsinen vor einem Supermarkt, die umgestoßen wird

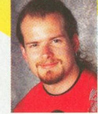
Kleiner Tip: Je witziger diese Dinge eingebaut werden, desto besser gefällt uns das Skript!
Senden Sie Ihre Postkarte (Jawohl, Postkarte. Keine Briefe, Faxe, Telegramme oder Pakete. Postkarte! Alles andere wird, ohne es zu lesen, gesprengt.) an:

CDV Software
Duke Nukem 3D Skript
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Mitarbeiter der CDV Software sowie der Zeitschrift PC Player sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 15. März 1996 (Datum des Poststempels). Kann sich die Jury nicht auf ein Skript einigen, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Außerdem gibt jeder Tester durch eine besondere Markierung die Antwort auf die Frage: »Wenn ich mir von allen Spielen des Monats nur eines kaufen dürfte, dann wäre das...«



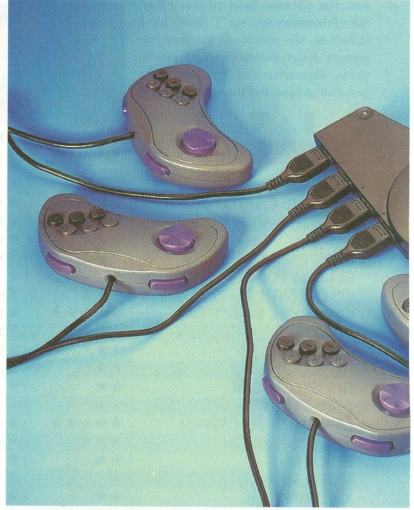

TITEL	Boris Schneider	Florian Stangl	Jörg Langer	Monika Stoschek	Heinrich Lenhardt
Abaron	★	★	★	★	★
Advanced Civilization	★★	★★	★★★★	★★	★★★
Anvil of Dawn	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Baryon	★★★	★★	★★	★★	–
Brain Daed 13	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★
Claim to Power	★	★	★	★	★
Comix Zone	★★★	★★	★★	★★	★★★
Commodore 64 Act. Pack	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★
Congo	★★★	★★	★★	★★★	★★
Cyber Speed	★★	★★	★★	★★	★★
DArk Seed 2	★★	★	★	★	★
Der Seelenturm	★★	★	★	★	★
Duke Nukem 3D	★★★★	**★★★★★**	★★★★	**★★★★**	★★★
Earthworm Jim (Win95)	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★
Ecco The Dolphin	★★★	★★★	★★	★★★	★★
Evocation	★★	★	★	★	★★
Human Recall	★	★	★	★	★
Ice & fire	★★	★	★	★	★
Imperium Romanum	★★	★	★	★	★★
Locus	★★	★	★	★	–
MechWarrior 2 Expansion	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★
MechWarrior 2 Win95	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★
Pinball 95 (Full Tilt)	**★★★★★**	★★★★	★★★	★★★	★★★
Pinball Wizard 2000	★★★★	★★	★★	★★★	★★★
Pool Champion	★★★	★	★★	★★	★★★
Psychic detective	★	★	★	★	★
Radix: Beyond The Woid	★★★	★★★	★★★	★★	★★
ran Trainer 2	★	★	★	★	★
Ring Der Nibelungen	★	★	★	★	★
Rise Of The Robots 2	★★	★★★	★	★★	★
Robot City	★★★★	★★	★★	★★	–
Shockwave Assault	★	★	★	★	★
SimCity 2000 (Win95)	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★★
SU-27 Flanker	★	★	★	★	★
Talisman	★★★	★	★	★★	★★
Teamchef	★★★★	★★	★★	★★	**★★★★**
The Dark Eye	★★	★	★	★	–
Thunderhawk 2	★★★	★★	★	★★	★★
Trial by Magic	★	★	★	★	★
Trophy Bass Fishing	★★	★★	★★	★★	★★
TyriAn	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★
Warhammer Fantasy Battles	★★	★★★	**★★★★**	★★	★★★
Wayne Gretzky NHL Allstars	★	★	★	★	★★
Zone Raiders	★★★	★★	★★★	★★	–

– = Spiel konnte nicht bewertet werden

Spielen mit

Das Überraschungspad von Gravis erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal: ein perfekter Joystick-Port, 4-Spieler-Support und handliche Gamepads sind geboten. Exklusiv in Europa konnten wir eine Vorabversion des GriP testen.

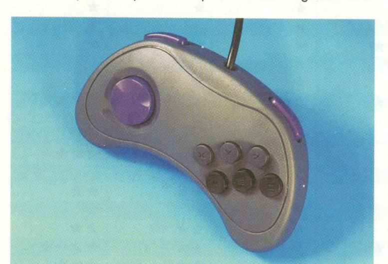
Eigentlich heißt das neue Produkt von Joystick Hersteller Gravis ja »GriP«, wie »Gravis Interface Protocol«. Der Spitzname »Grips« ist aber nicht nur naheliegend, sondern durch die intelligenten Lösungen auch wohlverdient. Zentrales Element des Grip-Systems ist der winkelförmige Multiport-Controller, der an jedem normalen Joystick-Port, zum Beispiel an Soundkarten oder Gamekarten eingesteckt wird und sich im Test auch mit älteren Karten vertrug. Der Multiport verfügt seinerseits über ganze sechs Anschlüsse: Zwei dienen herkömmlichen Analog-Joysticks, vom Gravis Analog Pro bis zum Microsoft Sidewinder. Zusätzlich können vier verschiedene »Grip-Devices« angesteckt werden. Lieferbar sind derzeit nur die abgebildeten Gamepads, denkbar sind aber auch alle anderen Arten von Spielezubehör: Gravis denkt unter anderem über Lenkräder und Pedale für Rennspiele oder Ruderkontrollen für die Flugsimulation nach. Zwischen den vier Grip-Anschlüssen und den beiden analogen Ports muß mit einem Schalter am Multiport gewechselt werden. Es ist aber nicht möglich, gleichzeitig einen Joystick und ein Grip-Gamepad zu benutzen. Dieses Manko liegt im System des Multiport bedingt: Im Inneren findet sich Digitaltechnik auf Basis eines Motorola-Prozessors der 68xxxx-Reihe – Amiga und Macintosh lassen grüßen.



Das komplette Grip-System: An der linken Seite des Multiport-Adapters finden bis zu vier Pads Platz, zwei analoge Sticks können rechts angesteckt werden.

Flexibel ja, Software vielleicht

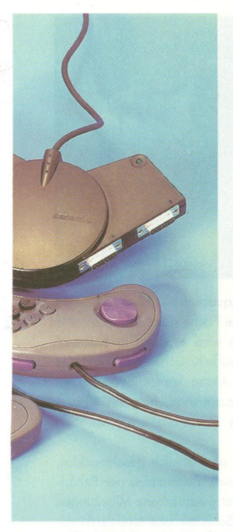
Diese Rechenpower ermöglicht es dem Multiport, gleichzeitig vier Gamepads mit je acht Knöpfen und acht digitalen Richtungsangaben zu verwalten. Besonders Fans von Sport- oder Prügelspielen werden nun aufhorchen: Damit kriegt das Grip bis zu vier Spieler gleichzeitig an den PC und ermöglicht zudem dank der zusätzlichen Feuerknöpfe variantenreicheres Spiel und die »Special Moves« mancher Prügelsoftware. Doch das Grip-System alleine genügt auch bei aktuellen Spielen noch nicht, um von der Tastenflut auf dem Pad zu profitieren: Wurde das Spiel nicht für das Grip angepaßt, muß ein Treiberprogramm her. Mit direkter Grip-Untersützung sind derzeit nur die drei Programme »NHL Hockey 96«, »Rise of the Robots 2« und »WWF Wrestlemania« lieferbar. Gravis verspricht zwar, jedem interessierten Entwickler die Unterlagen zur Grip-Programmierung zur Verfügung zu stellen, derzeit ist aber noch ungeklärt, wie viele Hersteller von MS-DOS-Spielen auf diesen Zug aufspringen werden.



Nicht Sega, sondern Gravis: Das Design der Pads entspricht gutem Konsolen-Standard.

Unter Windows 95 sieht die Sache wesentlich erfreulicher aus. Der Grip wird hier als normales »Joystick-Gerät« ins System eingebunden und kann von allen Spielen verwendet werden, die für Windows 95 entwickelt wurden und die »Direct Input«-Schnittstelle verwenden. Ein besonderer Clou: Ohne an den

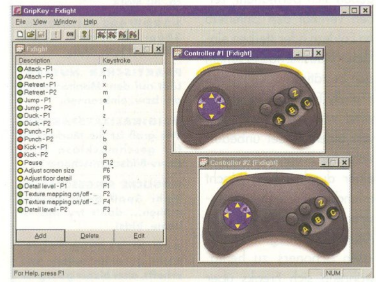
GRIPS



Spielen patchen zu müssen, dürfen Sie Tastaturfunktionen beliebig auf die Feuerknöpfe verteilen. Wenn Sie Feuerknopf Nummer Fünf drücken, gaukelt der Windows-95-Treiber dem Spiel auf Wunsch vor, daß Sie »M« drückten, beispielsweise um eine Automap aufzurufen. Welcher Knopf für welche Taste steht, können Sie selbst festlegen.

Programmieren mit Grips

Das Programm für die Tastatur-Emulation nennt sich »Gripkey«. Es bietet auch einen kleinen Ausweg aus dem Dilemma der DOS-Spiele ohne Grip-Treiber: Wenn ein Programm in der DOS-Box von Windows 95 ausgeführt werden kann, lassen sich zumindest zwei Grip-Pads auch mit allen Tasten verwenden. Dazu muß mit Gripkey eine Konfigurationsdatei erstellt werden, was dank der grafischen Darstellung der Pads leicht von der Hand geht. Für das Prügelspiel FX Fighter und einige 3D-Action-Spiele werden passende Konfigurationen gleich mitgeliefert. Wird nach dem Aufruf von Gripkey das DOS-Spiel gestartet, muß dieses auf Joystick und Tastatur konfiguriert sein. Im Test



Programmiert werden die Funktionen der Pads mit Gripkey unter Windows 95 – das klappt auch für DOS-Spiele, wenn sie unter diesem Betriebsystem ausgeführt werden können



Das erste Sportspiel, das mit Hilfe des Grip vier Spieler gleichzeitig unterstützt, ist eine Spezial-Version von »NHL Hocke 96«

klappte das nicht nur mit den mitgelieferten Dateien, sondern auch mit selbst erstellten Konfigurationen reibungslos.
Einen letzten Ausweg für Spiele, die sich unter Windows 95 nicht starten lassen, gibt es auch: Ohne Treiber verhalten sich die Grip-Pads wie ein ganz normales Gravis Gamepad. Dann muß man zwar auf die vielen tollen Programmierfunktionen verzichten, kann aber immerhin spielen, ohne sich »normale« Gamepads kaufen zu müssen.

Pad-Praxis

Die Grip-Pads selbst sind, wie ein Blick auf das Foto bestätigt, sehr an die Controller von Segas Mega-Drive-Konsole angelehnt: Sechs Tasten finden sich für den rechten Daumen, der linke bedient das Steuerkreuz, welches im übrigen in Präzision und Gestaltung dem Gravis Gamepad ähnelt und nur etwas kleiner ausgefallen ist. Zusätzlich sind an der Kabelseite noch zwei Tasten angebracht, die mit den Zeigefingern leicht erreicht werden können. Das Spielgefühl mit einem Gamepad ist immer eine gewisse Geschmackssache und im Falle der Grip-Pads in der Redaktion von PC Player auch nicht unumstritten: Vor allem, daß die Pads nach hinten recht kurz und dafür mit knapp zwei Zentimetern recht dick ausgefallen sind, lag einigen Testern nicht – eben alles eine Frage der Gewöhnung. Die fühlbaren Anschläge des Steuerkreuzes sind jedoch keinesfalls so schwammig wie bei manchen Billig-Pads und auch die Knöpfe machen einen stabilen Eindruck. Bei der ersten Runde NHL-Hockey 96 mit vier Spielern gleichzeitig (»Ich will ins Tor!!«) waren die Diskussionen um Zukunft und Qualität des Grip-Systems jedenfalls schnell vergessen: Spiele-Konsolen ade, Multiplayer-Spiele mit vier Freunden sind jetzt auch an einem PC möglich. **(nie)**

Pad-Päckchen

	Ultimate Team Sports Set	Ultimate Fighting Machine
Hardware:	Multiport, 2 Pads	Multiport, 2 Pads
Software:	NHL 96	WWF Wrestlemania
Preis:	ca. DM 200,-	ca. DM 200,-

Grip wird in zwei Bundles samt angepaßten Spielen angeboten. Die Pads sollen im Sommer auch paarweise gesondert erhältlich sein.

Totally Twisted After Dark

SCHOCK-SCHONER

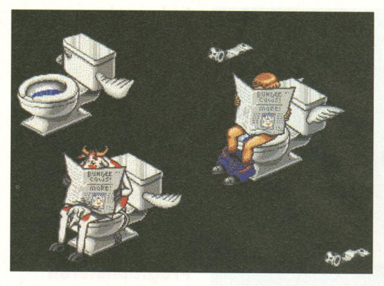
BIZARRE ANWENDUNGEN

Toiletten statt Toaster: Eine absurde Parodie auf die »After Dark«-Bildschirmschoner verschreckt sensible Gemüter. Gehäckselte Kätzchen und Kühe an morschen Bungee-Seilen machen den Windows-Desktop unsicher.

Früher war es cool, einen Bildschirmschoner zu haben. Wurden keine Aktivitäten am Windows-PC entfaltet, erschienen alsbald lustige Farbmuster auf dem Monitor oder flatternde Toaster ersetzten die statische Desktop-Ansicht. Die Spielerei verhinderte nicht nur das Einbrennen von Grafiken in der Monitor-Bildröhre. Sie sorgte ganz nebenbei für einen enormen Prestige-Schub, denn so etwas hatte nicht jeder auf der Festplatte.

Seit Berkeley Systems mit »After Dark« das Genre der Bildschirmschoner quasi erfand, sind ein paar Jahre vergangen. Heutzutage flimmert und wuselt es auf nahezu jedem Monitor. Ob 14 oder 20 Zoll, ob eingebauter Windows-Schoner oder Star-Trek-Lizenz – die Softwareindustrie hat für jeden den passenden Saver bereit. Und da selbst eine Chefsekretärin so ein Ding bedienen kann, sind Bildschirmschoner mittlerweile fast schon so uncool wie OS/2.

Doch jetzt sorgen die Schoner-Päpste von Berkeley mit einer Attacke auf den guten Geschmack für neue Aufregung. »Totally Twisted After Dark« ist quasi eine Parodie auf den eigenen Bildschirmschoner-Bestseller. In den 13 neuen Modulen erkennen alte After-Dark-Anwender so manche gehässige Neuinterpretation. Die Herstellerwarnung »The World's #1 selling Screen Saver gone psycho!« darf man ernst nehmen. So trudeln anstelle der fliegenden Toaster jetzt fliegende Toiletten über den Bildschirm. Zeitungslesende Lokusbesucher und Papierrollen, deren Farbwahl dem Anwender überlassen bleibt, lassen sich von »Rude Sounds« untermalen.



Die Parodie auf das Zierfisch-Aquarium aus After Dark nennt sich »Toxic Swamp«: Vergiftete Fische dümpeln durch eine heimelige Kloake. Richtig fies wird es dann in »Mowin' Boris«: Das bekannte, äußerst süße Kätzchen Boris wird hier mit dem Rasenmäher-Mann konfrontiert. Treffen Mieze und Mäher zusammen, hat dies Konsequenzen, die jedes Tierschutzverein-Mitglied erbleichen lassen.

Die anderen Module sind ähnlich geschmacklos, aber oft minder originell. Zeitanzeige per Exhibitionisten-Auftritt, in Blut geschriebene Mitteilungen oder ein nasebohrender Schleimknabe amüsieren nur kurzfristig. Erwähnenswert noch der Auftritt der Bungee-Springer (mit einstellbarer Seil-Zuverlässigkeit) sowie die »Chamleons«: Putzig animierte Schusselviecher fressen Desktop-Icons, übergeben sich permanent, reiben verliebt den Unterleib an Foldern oder sterben einfach – Haustierhasser fühlen sich bestätigt.

»Totally Twisted After Dark« wirkt wie ein Projekt, das von einem Rudel unbeaufsichtigter Programmierer in einer durchzechten Nacht erfunden wurde. Dem Mainstream-Anwender ist der rüde Humor des geschmacklosen Schoners zu heftig, während sich Freaks über das kultig anmutende Bizarrstück freuen. **(hl)**

Der Rasenmähermann nimmt seinen Job ernst: Nicht richtig erwischt? Dann in den Rückwärtsgang...



...und nochmal ordentlich nachgemäht.

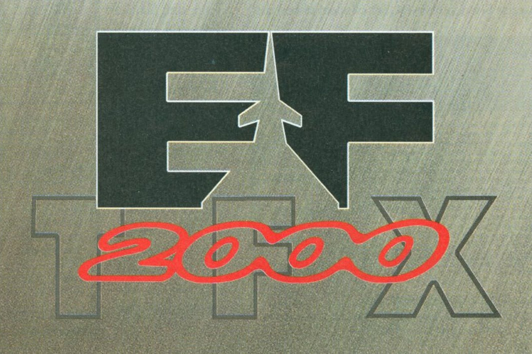
TOTALLY TWISTED AFTER DARK
HERSTELLER: Berkeley Systems
PREIS: ca. 80 Mark
HARDWARE-MINIMUM: 386er, Windows, Super VGA, 4 MByte RAM.
PRAKTISCHER NUTZEN: Läßt auf dem Monitor nichts an- bzw. einbrennen.
ORIGINALITÄTSFAKTOR: Wie groß ist die Marktlücke für geschmacklose Windows-Bildschirmschoner?
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Mehr Spaß beim Rasenmähen... don't try this at home, kids!
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Nicht ganz so witzig wie erhofft, aber bizarr genug für die »Guck' mal was ich da habe«-Reihe.

„Endlich ist er da,
der **Rolls Royce**
unter den Flugsimulationen...“
„...der heißeste Kandidat für
den Titel **‘Beste Flugsimulation**
aller Zeiten’.“

Sascha Gliss (PowerPlay)







Test: Encyclopedia of Science Fiction

DIE ZUKUNFTS-CD

Autoren, Bücher, Filme, Fernsehserien und Fanzines: Die von Kritikern als »ultimativ« gepriesene Enzyklopädie der Science Fiction steigt auf Multimedia um.

Leider nur 300 Bücher werden im »Book Browser« etwas genauer vorgestellt



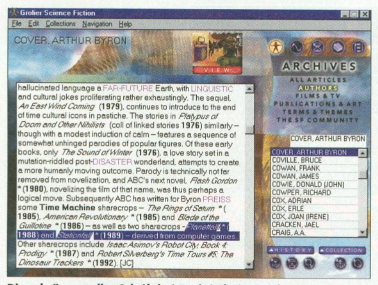
◄ Exzellente Bildqualität, aber etwas kurz: Die Video-Interviews mit bekannten Autoren.

Für Peter Nicholls und John Clute gab es 1994 den Hugo. Nein, damit ist nicht der unerträgliche Gnom aus Kabel 1 gemeint, sondern ein Science-fiction-»Oscar«, dessen Gewinner jedes Jahr von den Fans gewählt werden. Den Hugo erhielten die Beiden für ihre zweite Ausgabe der »Encyclopedia of Science Fiction«, einem Telefonbuch-artigen Nachschlagwerk mit über 4000 Artikeln rund um Bücher, Film und Fernsehen. Seitdem hat das Autoren-Team an einer elektronischen Fassung gearbeitet, die bei Grolier erschienen ist. Die CD-ROM enthält eine erweiterte Version der Enzyklopädie, die auf den Stand von etwa Mitte 1995 gebracht wurde. Der CD-ROM huldigend gibt es nicht nur Text, sondern auch Bild und Ton: 1500 Buch- und Magazincover, 350 Autorenportraits sowie zwei Dutzend Video- und noch mehr Audio-Interviews mit bekannten Autoren machen die Textwüste aus immerhin 1,4 Millionen Wörtern etwas lebhafter. Außerdem wurden 300 Buch-Kurzkritiken aus einem anderen Werk, »Anatomy of Wonder«, hinzugefügt.

Das Hauptmenü teilt die CD-ROM in fünf Bereiche ein: Die »Archives« enthalten alle Einträge in alphabetischer Reihenfolge, in der »Gallery« können Sie sich die Multimedia-Elemente herauspicken. Der »Book Browser« gibt die 300 Buchkritiken wieder und die »Time Machine« zeigt auf Zeittafeln die Entwicklung der Science-fiction. Über alledem stehen die, nach Meinung der Autoren, fünf zentralen Themen der SF: »Life Forms«, »Space«, »Science & Technology«, »Mind & Spirit« und »Time«. Zu jedem Thema gibt es einen einführenden Film und dann eine weitere Aufteilung in kleinere Gebiete, bis hin zur Erklärung der Terminologie von »Antigravity« bis »Xenobiology«.

So vollständig sich die Enzyklopädie auch gibt, so lästig ist sie zu bedienen. Wer vergleichbare thematische Nachschlagewerke aus dem Hause Microsoft kennt (Cinemania), ärgert sich hier über die Suchfunktion und die grausame Formatierung des Textes: Wer 1,4 Millionen Wörter auf eine CD-ROM preßt, sollte sich einen schöneren Zeichensatz aussuchen und Buchtitel nicht gerade im unter Windows völlig unlesbaren »MS Sans Serif Italic« ausgeben. Zudem wären mehr Absätze und Tabellen anstatt Komma-Aufzählungen praktischer gewesen. Eine Bibliographie, sprich eine Liste aller Bücher eines Autoren, muß man sich mit Cut & Paste selber zusammenstellen, da die wichtigen Werke im Fließtext erwähnt werden und der Rest dann am Schluß chronologisch aufgezählt wird.

Wer sich für mehr als »Star Trek« interessiert, muß hier zugreifen; die Buch-Version ist in Deutschland kaum zu bekommen. Und der voluminöse Inhalt tröstet über Macken in der Textdarstellung und bei der Suche hinweg. **(bs)**



Die schräggestellte Schrift bei Buchtiteln ist an der Grenze zur Unlesbarkeit – ein schönerer Font muß her



encyclopedia of science fiction

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

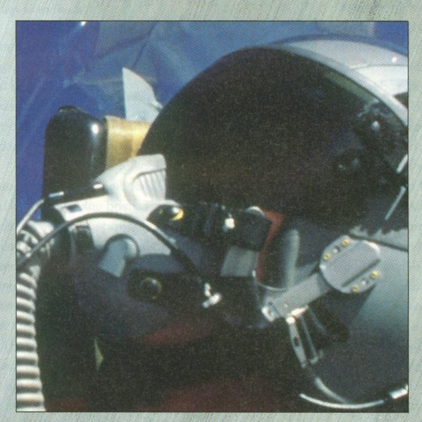
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Nachschlagewerk
Hersteller:	Grolier / Bomico
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 10 MByte
CD-ROM:	ca. 600 MByte
Anleitung:	Englisch, befriedigend
Programmtext:	Englisch, gut und schwer
Sprachausgabe:	Englisch, gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Ausreichend

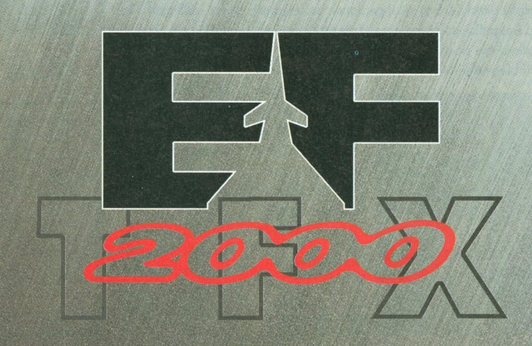
GESAMTWERTUNG: 70

„Für mich ist der **Eurofighter** die mit Abstand **beste Flugsimulation.**“

Florian Stangl (PC Player)



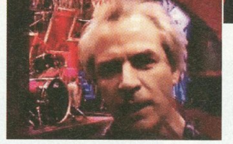




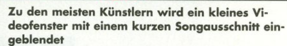
Test: »MTV Unplugged«

OHNE STROM

Stöpsel raus, CD rein: Ohne Verstärker und Verzerrer zeigen sich Rockstars auf »MTV Unplugged« von ihrer softten Seite und erlauben einen Blick hinter die Kulissen.



Der Bühnendesigner weiß interessantes über Stars wie Melissa Etheridge oder Kurt Cobain zu berichten



Zu den meisten Künstlern wird ein kleines Videofenster mit einem kurzen Songausschnitt eingeblendet

Wenn harte Rocker sanft wie Kätzchen schnurren, hat ihnen wohl jemand den Stecker aus der E-Gitarre gezogen. In den letzten Jahren betätigte sich vor allem der Musiksender MTV als Entstöpsler, der Stars wie Aerosmith, Paul McCartney oder Lenny Kravitz vor die Kamera und ein begeistertes Publikum holte, um sie Akustik-Versionen ihrer Hits spielen zu lassen. Die Highlights aus 58 Sendungen hat das Entwicklungsteam »Rev« im Auftrag des MTV-Eigners Viacom auf CD-ROM bannen lassen und mit allerlei Hintergrundinformationen angereichert.

Das Procedere der Unplugged-Sendungen ist immer identisch: Die Künstler wünschen sich ein Bühnenbild, die Techniker sorgen für den optimalen Sound, und sobald das Publikum eingewiesen wurde, dürfen die Stars in die Saiten hauen. Woher wir das wissen? Ganz einfach: MTV Unplugged ist mehr als eine Ansammlung größtenteils bekannter Videoclips, sondern erlaubt den interessanten Blick hinter die Kulissen. So erzählt Produzent Alex Coletti ein paar Anekdoten zu jeder Band oder weiß der Bühnenmeister, warum der verstorbene Nirvana-Jammerlappen Kurt Cobain so scharf auf rote Stoffbahnen an der Bühnenrückseite war. Zu sehen sind die meisten Clips als Quicktime-Videos im Fenster und ab 65.536 Farben auch relativ attraktiv. Das einst geplante, auf Messen vorgeführte und wesentlich hochwertigere »True Motion«-Verfahren wurde allerdings doch nicht verwendet.

Das Hauptmenü bietet drei Möglichkeiten zur Auswahl: Zum einen gelangen Sie in eine Art Vorführraum, wo Sie alle Künstler alphabetisch oder zeitlich aufgelistet finden. Deren Auftritt wird meistens mit einem kurzen Videoclip eines im Fernsehen noch nie gezeigten Lieds gezeigt und mit Infos rund um den Auftritt und die Band versüßt. Auffallend lang sind die Song-Ausschnitte nicht, dafür ist die Soundqualität umso besser und kommt CD-Audio-Qualität sehr nahe.

Die Bedienung mit der Maus ist zwar dem MTV-Image entsprechend unkonventionell und eher flippig gelöst, aber nicht immer vorteilhaft. Das Drehen des Tresorschlosses zur Auswahl der Interpreten erfordert viel Feingefühl – wohl dem, der eine High-End-Maus besitzt. Die Auswahl der Backstage-Bereiche mit den Hintergrundinformationen ist ebenfalls nicht glücklich gelöst, da man warten muß, bis das entsprechende Symbol über den Bildschirm segelt.

Das besondere Schmankerl für den echten Musikfan sind neben dem Blick hinter die Kulissen die drei bislang im Fernsehen ungezeigten Videoclips, die in voller Länge und bildschirmfüllend gezeigt werden. Paul McCartney (»Things we said today«), Lenny Kravitz (»Flowers for Zoe«) und die 10.000 Maniacs (»I'm not the man«) sind als einzige mit kompletten Songs vertreten, ihre Kollegen nur mit kurzen Schnipseln. Darunter leiden gerade die »Spoken Words«, denn Muskelmann Henry Rollins ist ja bekannt für seine eher ausschweifenden Monologe. Dennoch ist MTV Unplugged eine reizvolle Anschaffung, vor allem wegen der vielen Hintergrundinformationen. **(fs)**

Lenny Kravitz ist einer der drei Musiker, von denen ein Video in voller Länge zu sehen ist



MTV unplugged

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: Pentium (min. 60 MHz) mit 16 MByte RAM und Quadspeed-CD-ROM.

Programm-Typ:	Interaktive Musik-CD
Hersteller:	Viacom/CIC
Ca.-Preis:	DM 50,-
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 650 MByte
Anleitung:	Englisch; leicht
Programmtext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 70

Shareware & Public Domain

SCHNAPPSCHÜSSE

Egal ob Highscore oder Automap: Immer wieder wünscht man sich, den Bildschirminhalt zu speichern und für die Nachwelt zu verewigen. Hier hilft die richtige Shareware.

Da hockt es nun, das Monster aus dem allerletzten Level, und wartet darauf, den Kampf zu beginnen. Sie sind sich absolut sicher, alle nötigen Tricks zu beherrschen und die nötige Menge an Heiltränken im Gepäck zu haben. Monster, deine Zeit ist gekommen. Das blöde ist nur, daß Ihnen hinterher keiner glaubt, das Spiel so schnell und vor allem bis ganz zum Schluß durchgespielt zu haben. Da wäre ein Beweis in Form eines Bildes höchst willkommen. Für diese und andere Zwecke gibt es das Programm »PCXDUMP«. Wer diese Bilder dann weiterbearbeiten möchte, hält sich an »Paint Shop Pro« für Windows.

PCXDUMP

PCXDUMP ist ein Screenshot-Programm für DOS, welches den Inhalt des Bildschirms als Datei im PCX-Format speichert. Das Programm muß vor einem Spiel geladen werden. Danach stehen verschiedene Tastenkombinationen zur Verfügung, die den Capture-Vorgang starten. Da viele Spiele die Tastatur mit eigenen Funktionen in Beschlag nehmen, können Sie PCX-DUMP auf unterschiedliche Tastenkombinationen einstellen. Wahlweise können Sie den Vorgang auch per Mausklick einleiten. Die PCX-Dateien wandern normalerweise in das Verzeichnis, von dem aus das Spiel gestartet wurde. Auf Wunsch speichert PCXDUMP die Bilder auch in einem beliebigen anderen Verzeichnis. Das ist vor allem bei direkt von der CD spielbaren Programmen praktisch, denn auf diesen kann nun mal nichts gespeichert werden. Das Dump-Programm numeriert die zu speichernden Bilder automatisch durch und löscht keine vorher abgelegten Dateien. Wer will kann auch die Anfangsnummer und den Dateinamen verändern.

```
July 1st, 1995            PCXDUMP 9.30          (C) Viper Software 1991-1995
CHIPSET    : 19 (VESA 1.2)          Instead of using the default hot-
DIR        : CURRENT               keys (C,E,N,R,I,G,H,T,A), you can
GAMMA      : 100                   tell PCXDUMP to use a custom hotkey.
HOTKEY     : C,E,N,R,I,G,H,T,A      When doing that all other hotkeys
INT        : UNUSED                will be disabled and you will no
MOUSE      : OFF                   longer be able to use the mouse or
NAME       : DUMP                  keyboard to cut from the screen,
OFFSET     : UNUSED                since the image will be saved imme-
OVERWRITE  : OFF                   diately. Default hotkeys:
SHIFT      : 3 (SHIFT + ALT)        C = Color dump
SOUND      : ON                     E = Color dump immediately
WIDE       : UNUSED                 N = Black/White dump
                                    R = Black/White dump immediately
Advanced options                    I = Inverted Black/White dump
                                    G = Gray scaled dump
Install PCXDUMP                     H = Inverted gray scaled dump
Display options                     T = Dumps a textscreen to textfile
Print ORDER.FRM                     A = Dumps a textscreen to ansifile
Press ESC to Quit!
ld like an update please send $10 to cover shipping & handli
```

»PCXDUMP« schießt von fast jeder DOS-Software einen Screenshot

Viele Programmierer reißen bei Spielstart die Kontrolle des PCs komplett an sich, so daß PCXDUMP von einem Tastendruck oder einem Mausklick gar nichts mehr zu sehen bekommt. Für diesen Fall gibt es ein Hintertürchen in Form einer verspäteten Installation. PCXDUMP rührt sich eine einstellbare Zeit lang zunächst nicht. Während dieser Schlafphase starten Sie das Spiel. Erst nachdem die Zeitspanne abgelaufen ist, erwacht PCXDUMP und stellt seine Dump-Mechanismen zur Verfügung. Wenn das immer noch nicht hilft, kann PCXDUMP die Anzahl der Festplatten-Zugriffe mitzählen und sich erst nach einer einstellbaren Anzahl installieren. Da bei einigen Spielen die Tastatur oder die Maus dann trotzdem noch blockiert sind, kann der Dumper automatisch nach dem verzögerten Start ein Bild speichern oder immer wieder nach Ablauf einer einstellbaren Periode Bilder erzeugen.

Den Grafikmodus des Spiels erkennt PCXDUMP normalerweise von selbst. Auf Wunsch können Sie den Chipsatz der Grafikkarte (normalerweise tut es VESA) und den Grafikmodus festlegen. Nebenbei speichert PCXDUMP sogar Textbildschirme, wahlweise als ASCII-Dump oder als Grafikdatei.

Insgesamt ist PCXDUMP ein erfreulich universelles Programm, in das man sich zwar erst einmal einarbeiten muß, weil es etwas kompliziert ist. Dafür bekommen Sie aber von fast allen Spielen einen Screenshot. Wenn PCXDUMP versagt, hilft nur noch der Fotoapparat.

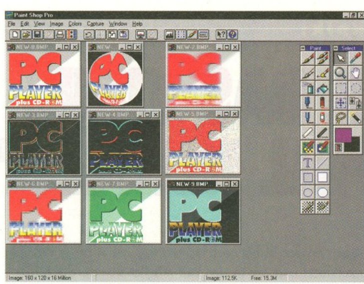
PCXDUMP 9.30

Genre: Capture-Programm	**Läuft unter: DOS**
Hersteller: Viper-Software	**Sprache: Englisch**
Festplattenplatz: 300 KByte	**Vollversion: 30 Dollar**

Paint Shop Pro

Das ideale Shareware-Programm zum Bearbeiten von Bildern unter Windows ist »Paint Shop Pro«. Paint Shop Pro beherrscht 27 verschiedene Dateiformate, jeweils mit Unterarten. So stehen zum Beispiel bei GIF-Dateien sowohl die »87a«- als auch »89a«-Variante zur Verfügung, bei BMP kann zwischen »Windows«- und »OS/2«-Format





Mit »Paint Shop Pro« lassen sich unter Windows Bilder hervorragend nachbearbeiten

gewählt werden und bei JPEG läßt sich unter anderem die Bildqualität einstellen.

Zum Retuschieren von Bildbereichen stellt der Paint Shop verschiedene Malwerkzeuge zur Verfügung. Unter anderem simuliert er Tusche-, Filz-, Bunt- und Kreidestifte. Darüber hinaus verfügt das Programm über verschiedene Bildverfremdungen. Zum Beispiel gibt es Weich- und Scharfzeichner, sowie kugel- und tonnenförmige Verformungen des Bildes. Weiterhin kann der Paint Shop die Farbverhältnisse ändern, so daß sich mit ihm Farbstiche oder Helligkeit und Kontrast korrigieren lassen.

Außerdem können Sie die Palette eines Bildes auf eine fast beliebige Anzahl an Farben verringern lassen, wobei Paint Shop das Bild entweder aufrastert oder nur die ähnlichsten Farben wählt. Natürlich gehört auch die Umwandlung in ein True-Color-Bild ins Repertoire. Und als eines der wenigen Windows-Programme können Sie bei Paint Shop Pro eine einzelne Farbe der Palette direkt ändern.

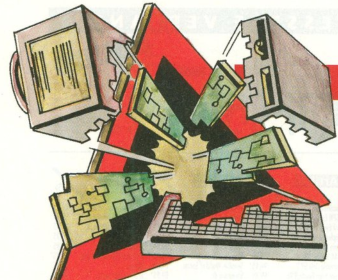
Windows hat zwar schon eine Screen-Capture-Funktion, der Paint-Shop liefert aber gleich nochmal eine mit. Damit ersparen Sie sich zum Beispiel das Importieren der Bilder über das Clipboard, das Umrechnen der Farben und das Speichern nach jedem Capture-Vorgang.

Für das Umwandeln von Bildformaten bietet Paint Shop eine Batch-Konvertierung. Wenn Sie aus hundert PCX-Dateien schnell GIFs zaubern wollen, müssen Sie nicht immer wieder die gleichen Mausklicks ausführen, sondern können die Arbeit dem Paint Shop überlassen.

Alles in allem ist Paint Shop Pro ein Bildbearbeitungsprogramm, mit dem sich für den Hausgebrauch professionell arbeiten läßt. (hf)

Paint Shop Pro 3.11

Genre: Bildbearbeitungsprogramm	**Läuft unter:**	**Windows**
Hersteller: JASC, Inc.	**Sprache:**	**Englisch**
Festplattenplatz: 800 KByte	**Vollversion:**	**125 Dollar**



Keine Panik:

WENN DAS VIRUS ZWEIMAL KLINGELT

Sie hören auf putzige Namen wie »Whisper Tai-Pan«, »Michelangelo« oder »Freitag, der 13.« und sind angeblich Staatsfeind Nummer 1 für Ihren PC. Aber wie gefährlich sind Viren wirklich?

Jetzt greifen sie auch Ihre Texte an und werden angeblich per E-Mail verbreitet: Viren drängeln sich wieder mal in den Vordergrund der PC-Schlagzeilen. Da ist es fast schon traurige Pflicht der PC-Player-Redaktion, wieder einmal über die Gefahren von Viren zu berichten, aber auch mit einigen Mythen und Unwahrheiten aufzuräumen.

Woher kommen die Viren?

Viren sind das Produkt von Programmierern, die es entweder unheimlich cool finden, andere Leute in ihrer Arbeit zu stören, oder einfach nicht kapieren, was sie tun. An manchen Universitäten in ehemaligen Ostblock-Staaten gibt es wahre Viren-Programmier-Wettbewerbe (manche Leute behaupten, daß dies auch von östlichen Geheimdiensten gefördert würde). Auch westliche Studenten und gelangweilte Programmierer sitzen viel zu oft an Viren. Ein solches Programm zu schreiben, ist für diese Freaks eine der größten Herausforderungen, denen sich ein Tüftler stellen kann: Eine Software, die sich selbst vermehrt – kein einfacher Job.

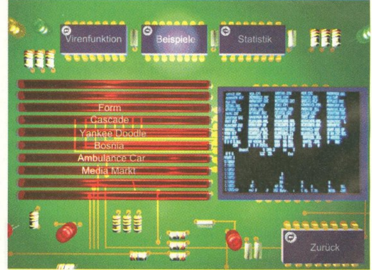
Eben weil viele Viren nur aus technischer Neugier programmiert werden, sind sie »harmlos«. Oft denkt man bei Viren an Programme, welche die Festplatte formatieren, oder sofort blindlings Daten zerstören. Aber die meisten Viren vermehren sich einfach nur – aus gutem Grund. Denn würde ein Virus gleich die Festplatte löschen, hätte es ja gar keine Gelegenheit, sich auf andere Datenträger auszudehnen und wäre somit auch keine Gefahr. Tatsächlich können sich mehrere Viren auf Ihrer Festplatte ausgebreitet haben, ohne daß Sie etwas davon merken. Weniger als fünf Prozent der bekannten Viren werden Ihre Daten aktiv angreifen und zu einem bestimmten Zeitpunkt zerstören.

Ein weiterer Mythos, der die Viren umgibt: »Sie verbreiten sich durch Shareware und Raubkopien.« Tatsache ist, daß jede Software, die Sie sich kaufen, downloaden oder sonstwie besorgen, mit einem Virus versehen sein könnte. Auch die beste Vorsorge innerhalb einer Mailbox oder bei einem Softwarehersteller ist nicht hundertprozentig sicher; ein neues Virus, den man bisher noch nicht kannte, bleibt einige Wochen unentdeckt und hat in der Zeit möglicherweise die Masterdiskette einer Software erwischt, die Sie sich gerade regulär gekauft haben. Hundertprozentige Virenfreiheit kann Ihnen niemand garantieren; lediglich die Sicherheit, daß kein **bekanntes** Virus in der Software lauert, ist möglich.

Wie erkenne ich ein Virus?

Verhält sich Ihr PC seltsam? Stürzt er immer häufiger ab? Erfüllen einige Utilities die Aufgaben nicht mehr? Wird der PC immer langsamer, beispielsweise bei Festplatten-Zugriffen? Das alles kann ein Hardware-Fehler, aber auch ein Virus sein. Um sicher zu sein, müssen Sie mit einem »Viren-Checker« die Festplatte auf etwaige Eindringlinge überprüfen.

Es gibt zwei Arten von Prüfprogrammen. Die »Offline Checker« sind Programme, die Ihre ganze Festplatte nach bekannten Viren unter die Lupe nehmen. Hier wird jede Datei nach sogenannten »Unterschriften« (Signatures) durchsucht. Dabei handelt es sich um kleine Fetzen aus dem Programmcode, die typisch für das jeweilige Virus sind; hat man diesen kleinen Ausschnitt auf der Festplatte gefunden, liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Virus vor. Eine zweite Prüfmethode sucht nicht nach einzelnen Viren, sondern nach ungewöhnlichen Programmen. Diese sogenannte »heuristische« Suche findet beispielsweise Programme, die so aussehen, als wäre nachträglich etwas »drangeklebt« worden oder die



Wer Viren noch besser verstehen will, kann sich für zehn Mark die „Vorsicht! Viren!"-CD der Firma EPG besorgen. Hier wird mit Videos genau erklärt, was ein Virus im einzelnen macht.

VORSICHT: FEHLALARM!

Immer wieder glauben vorsichtige Leser, auf unserer aktuellen PC-Player-Plus CD-ROM ein Virus gefunden zu haben. In den letzten Monaten handelte es sich glücklicherweise jedesmal um einen Fehlalarm.

Wie kann es zu diesen Fehlern kommen? Insbesondere wenn Sie von einem Scanner ALLE Dateien scannen lassen, findet sich manchmal ein Virus in Dateien mit Endungen wie .AVI, .RAW oder .WAV. Dabei handelt es sich um Videos und Sounds, in denen sich kein Virus verstecken kann. Allerdings können sie zufällig genau die Byte-Folgen enthalten, die ein Virenscanner als »Signature« eines Virus erkennt.

Aber auch in .EXE und .COM-Dateien wird immer wieder mal ein Virus erkannt, wo keines ist. In den meisten Fällen erkennen Sie das daran, daß eine Reparatur, sprich das Entfernen des Virus, scheitert. Rufen Sie in diesem Fall den Support des Herstellers an; ihm ist meistens schon der Fehlalarm bekannt und er kann Sie dann beruhigen.

WINWORD UND DIE VIREN

Das hatten sich die Programmierer von Microsoft nicht gedacht: Ihre komfortable Makrosprache in der Textverarbeitung »Word für Windows« eignet sich zum Viren-Bau. Die Word-Viren basieren darauf, daß ein Text ein Makro enthalten darf, das automatisch ausgeführt wird. Und in der Word-Makro-Sprache ist alles möglich: Vom Einfügen »harmloser« Nebeneffekte bis zur Radikallöschung der Festplatte.

Die Gefahren, sich einen solchen Virus einzufangen, sind allerdings gering: Sie müssen Word für Windows benutzen und einen verseuchten Text laden. Von Microsoft selbst gibt es inzwischen einen Word-Viren-Scanner, der die automatische Ausführung der Makros unterbindet. Diesen Freeware-Scanner gibt es in jeder guten Mailbox und in den Microsoft-Foren von Internet, CompuServe, AOL und msn.

VIRUS PER E-MAIL?

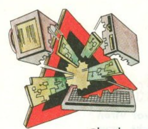
Wer schon länger online ist, kennt die Geschichte: Da gibt es angeblich eine Killer-E-Mail mit der Überschrift «Good Times«. Wer diese E-Mail liest, kann seinen PC abschreiben, denn angeblich enthält sie ein Virus. Mit schöner Regelmäßigkeit wandert dieses Märchen durch die Online-Kommune.

Es ist allerdings wirklich ein Märchen: Es gibt kein »Good Times«-Virus. Überhaupt kann sich kein Virus durch Lesen einer E-Mail verbreiten. Was anderes ist, wenn Sie eine E-Mail erhalten, die eine .EXE oder .COM Datei enthält. Starten Sie solche Programme nur, wenn Sie absolut sicher über die Quelle sind. Auf dem Online-Dienst AOL versuchten kürzlich Scherzbolde, ein Programm namens »AOLGold« unter die Leute zu bringen. Wer das an die E-Mail gehängte Programm startete, hatte danach eine leere Festplatte.

VORBEUGEN IST BESSER

Damit Sie sich und Ihre Daten vor Viren schützen können, genügt es nicht, »nur Originalsoftware zu kaufen« wie Ihnen Anzeigen suggerieren wollen. Deswegen hier unsere Vorbeuge-Regeln:

- **Seien Sie vorsichtig. Jedes Programm könnte auf Ihrer Festplatte Daten zerstören. Nicht unbedingt durch ein Virus, aber vielleicht durch Programmfehler.**
- **Machen Sie Backups. Sichern Sie zumindest Ihre wichtigsten Daten regelmäßig auf Disketten. Das schützt nicht nur vor Viren und Bugs, sondern auch vor Diebstahl oder Hardwarefehlern.**
- **Besorgen Sie sich mindestens alle drei Monate, besser jeden Monat, den neuesten Update zu Ihrer Antiviren-Software. Wenn Sie die Software bei einem Händler kaufen, erkundigen Sie sich nach Update-Möglichkeiten.**
- **Verlassen Sie sich nicht auf Online-Scanner. Prüfen Sie mindestens einmal pro Monat die Festplatte auch mit einem Offline-Scanner.**
- **Verlassen Sie sich nicht auf ein einziges Programm. Selbst wenn Sie mit einer teuren Profisoftware arbeiten, sollte mindestens noch ein zweites Antiviren-Programm zur Kontrolle vorhanden sein.**
- **Legen Sie sich für jede Ihrer Antiviren-Software mindestens eine (besser zwei) Bootdisketten mit einer Kopie des Programms an.**
- **Lesen Sie die Anleitung zu Ihrer Antiviren-Software. Sie enthält viele wertvolle Tips und Verhaltensregeln.**



gleich zu Anfang sehr seltsame Diskettenzugriffe machen sowie DOS-Funktionen umprogrammieren wollen. Die Programmierer der heuristischen Checker versprechen, dadurch unbekannte Viren aufzufinden. Damit haben sie in den meisten Fällen sogar recht; allerdings gibt es auch hier keine absolute Sicherheit, da Virenprogrammierer sich auch um diese Prüfmethode herummogeln können.
Manche Offline-Checker beugen auch noch vor, indem sie Prüfsummen von Festplattendaten anlegen. Wenn ein Virus sich tatsächlich vermehren sollte, stimmen diese Prüfsummen nicht mehr, das Check-Programm schlägt Alarm. Einen solchen Check sollte man in jedem Fall regelmäßig machen; auch er bietet keine totale Sicherheit, rundet aber eine Vorbeugung gegen Infektionen ab.
Das Gegenstück dazu sind »Online Checker«. Diese Programme laufen im Hintergrund neben Ihrer normalen Software ab. Online Checker prüfen jedesmal, wenn Sie eine Datei öffnen oder ein Programm starten, ob sich dabei ein Virus einschleichen will. Der Vorteil: Bekannte Viren werden entdeckt, bevor sie überhaupt in Ihren PC eindringen können. Der Nachteil: Sie verlieren in der Regel ein paar KByte RAM und Ihr PC wird etwas langsamer. Die meisten Online-Checker schützen Sie darüber hinaus vor ungewöhnlichen Programmbefehlen; beispielsweise sperren sie die Formatierfunktion für die Festplatte und schlagen Alarm, wenn ein noch unbekanntes Virus sich an bestimmten Dateien zu schaffen macht.
Die meisten Anti-Viren-Pakete bieten inzwischen beide Schutzmethoden; einen Online-Scanner für die ständige Kontrolle und einen Offline-Scanner mit eingebautem Virenkiller, der im Falle einer Infektion Ihr System wieder auf Vordermann bringen soll.
Bekannte Produkte aus dem professionellem Bereich sind das Programm »SCAN« von McAfee, das in früheren Versionen für Privatpersonen umsonst war, inzwischen aber nach dem Shareware-Prinzip vertrieben wird und damit nur 30 Tage benutzt werden darf, bevor Sie es bezahlen müssen – auch als Privatanwender. Der »SCAN« ist für MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und OS/2 jeweils in Spezialversionen verfügbar. Ähnliches gilt für »TNT Antivirus« der Firma EPG, das ebenfalls für verschiedene Betriebssysteme erhältlich ist. Sie sollten sich beim Umstieg auf ein neues System (beispielsweise OS/2 oder Windows 95) sofort einen passenden Virenscanner besorgen, denn ein reiner DOS-Scanner kann nicht mehr alle Dateien korrekt überprüfen.

```
F-PROT anti-virus program
Shareware version 2.21 - December 1995          Author: Fridrik Skulason

Virus scanning report  -  27. January 1996   17:46

F-PROT 2.21 created 18. December 1995
Virus search strings created 15. December 1995

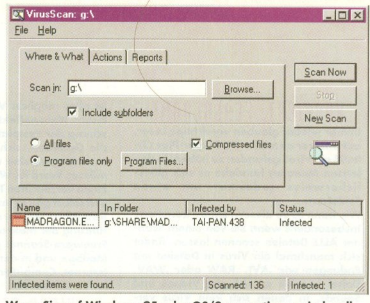
Method: Sec
Search: G:    G:\SHARE\MADRAGON\MADRAGON.EXE is infected with the
Action: Dis   438.A variant of the Tai-Pan virus.
Targets: Bo
Files: Stan   Disinfect (Y/N) ?
Command-lin

Scanning volume PCPLAYERS
G:\SHARE\MADRAGON\MADRAGON.EXE  Infection: Tai-Pan.438.A

G:\SHARE\MADRAGON\MADRAGON.EXE

ESC - Abort virus scanning
```

F-PROT ist für Privatanwender umsonst und deswegen der Liebling der Mailbox-Szene. Eine aktuelle Version finden Sie auch auf unserer CD-ROM.



Wenn Sie auf Windows 95 oder OS/2 umgestiegen sind, sollten Sie sich unbedingt ein entsprechendes Anti-Viren-Programm besorgen. DOS-Scanner funktionieren hier nur noch unvollständig.

Weiterhin kostenlos für den Privatanwender ist »F-PROT« aus Island, der sich inzwischen zum Liebling in der Mailbox-Szene gemausert hat. F-PROT-Updates der privaten Version erscheinen unregelmäßig, aber meistens in Monatsabständen, eine Profi-Version (die Geld kostet) bietet aber vollen Support durch eine deutsche Firma. Eine aktuelle Privatversion von F-PROT finden Sie diesen Monat auf dem CD-ROM von PC Player plus.

Ich habe ein Virus! Was nun?

Erste Regel: Keine Panik. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist das Virus »gutartig«, das heißt, es wird keine Daten vernichten und sich leicht entfernen lassen. Schalten Sie den Rechner aus, suchen Sie eine garantiert virenfreie Boot-Diskette (so eine sollte man immer im Hause haben) und starten den Rechner damit.
Bevor irgendwelche Reinigungsversuche unternommen werden, sollte man alle Daten sichern. Kopieren Sie also sämtliche Textdateien, Datenbanken, Spreadsheets und andere Daten auf Disketten. Kopieren Sie aber **nicht** die Programme, damit verbreiten Sie nur wieder Viren. Wenn Sie von einer virenfreien Diskette booten und auf frisch formatierte Disketten nur die Daten kopieren, haben die kleinen Racker wenig Chancen, sich auf den Disketten festzusetzen. Sind alle Daten gesichert, gibt es zwei Methoden, die Viren loszuwerden. Vertrauen Sie entweder der Reinigungskraft eines Anti-Viren-Programms oder seien Sie radikal und formatieren Sie die komplette Festplatte neu. Die zweite Lösung sollte man sich aber aufheben, wenn die erste Lösung versagt. Welches Anti-Viren-Programm nun am besten die Plagegeister von der Platte putzt, hängt ganz vom Virus ab. Spätestens hier lohnt sich der Kauf eines Profi-Programms, wenn im Preis auch telefonischer Support enthalten ist.
Egal, welche der beiden Methoden Sie auch benutzen: Die meisten Anwender vergessen, daß das Virus immer noch auf zahllosen Disketten schlummert. Nach erfolgreicher Viren-Reinigung der Festplatte müssen Sie also in den sauren Apfel beißen und jede, aber auch wirklich jede Ihrer Disketten auf Viren untersuchen. Sonst dürfen Sie einige Tage später die große Aufräumaktion wiederholen. (bs)

HOTLINES

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
21st Century	0044 1235 85 15 88 (England)	Mo-Fr 10-18:30 (MEZ)	-	-	-
Acclaim	0211 523 32 22	24 Std.-Service	-	-	-
Ascon	05241 - 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 - 688 060	-	-
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	-	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-	-
Berkeley Systems	siehe Softgold	-	-	-	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr	-		www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr, 9-17 Uhr	-	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	hotline@bomico.rhein-main.com
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB	-
Daze Marketing	0044 171 372 75 44 (England)	Mo-Fr 10:30-18:30 (MEZ)	-	-	-
Domark	siehe Microprose	-	-	-	-
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-20 Uhr	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Gametek	0180 530 45 25	Mo-Fr 9-17 Uhr	-	-	-
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 8:30-16:30	0031 36 53 603 79	-	www.gravis.com ftp.gravis.com
Greenwood	siehe Softgold	-	-	-	-
Gremlin	siehe Softgold	-	-	-	-
Ikarion	0241 - 470 150	Mo 14.30-18.30, Do 15.30-18.30, Fr 14.30-18.30	0241 470 15 24	-	www.ikarion.com (ab März)
Impressions	siehe Sierra	-	-	-	-
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	-	-	-	-
IONA	siehe Softgold	-	-	-	-
Linel	siehe Softgold	-	-	-	-
Logic Factory	siehe Softgold	-	-	-	-
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Magic Bytes	05241 337 303	Mo-Do 18-20 Uhr	-	-	-
Max Design	0043/ 36 87 24 14 7 (Österreich)	Di, Do, 16-20 Uhr	-	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Mega Tech	siehe Softgold	-	-	-	-
Microprose	05241/946 480	Mo, Mi 14-17	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18	-	GAMEAPUB	-
Mission Studios	siehe Softgold	-	-	-	-
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Playmates	siehe Softgold	-	-	-	-
Psygnosis/Sony Interactive	-	-	-	-	www.sony.com
Rainbow Arts	siehe Softgold	-	-	-	-
Rainbow Kids	siehe Softgold	-	-	-	-
Sales Curve Int.	siehe Softgold	-	-	-	-
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	www.sierra.com
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	-	support@softgold.com, info@softgold.com, tips@softgold.com
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Trimark	siehe Softgold	-	-	-	-
US Gold	0044 121 356 08 31 (England)	Mo-Fr, 9-17:30 Uhr (MEZ)		-	gg49@dial.pipex.com
Velocity	siehe Softgold	-	-	-	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	-	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Softgold	-	-	-	-
Virtual Vegas	siehe Softgold	-	-	-	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	-
Warner Interactive	040 278 55 306	Di- Do 15-18	ab 1.3.96	-	-
Stand:	19.01.1996				

WANZEN-RENNEN

Was würde Schumi davon halten: Im Grand Prix Manager gewinnt weniger gutes Tuning das Rennen, als vielmehr der Zufall...

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über akute Fehler in professionellen Spielen sowie Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com**.

Zufalls-Manager

Neben einigen kleineren Fehlern in der deutschen Version – so werden die Texte falsch formatiert – hat Microprose's »Grand Prix Manager« einen entscheidenden Bug: Die gefahrenen Rundenzeiten innerhalb eines Rennens sind anscheinend nach dem Zufallsprinzip vorgegeben – unabhängig davon, welche Wagenteile man verwendet. Unschön, denn letztendlich geht es ja um die Plazierungen der eigenen Wagen.

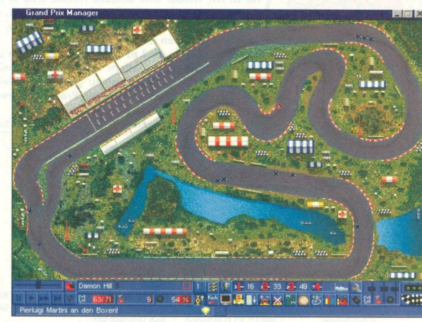
Rätselhaftes

Das Update auf Version 2.05 von »Riddle of Master Lu« behebt im wesentlichen drei Probleme: Gegen Ende des Spiels verabschiedete sich das Programm mit einer Fehlermeldung, im Billardraum war das (unsichtbare) Auswahlfenster für die Aktivierung des Schalters zu klein, so daß man sehr exakt klicken mußte. Zudem gab es teilweise Schwierigkeiten mit einem unruhigen Mauszeiger.

Rostpanzer

Der Patch 1.1 zu »Steel Panthers« ist in der deutschen Verkaufsversion bereits enthalten. Zur Zeit geistert in Compuserve ein Patch 1.13 herum, der als »Beta-Patch« bezeichnet wird – eine Art Testversion für den bald erwarteten Patch 1.2. Dieser soll u.a. folgende Verbesserungen enthalten: Der Computergegner benutzt Flammenwerfer, Molotov-Cocktails funktionieren, Bunker haben ein Panzerungs-Diagramm. Zudem kann jederzeit die Spiellänge zufällig etwas verlängert werden – damit soll selbstmörderischen »Siegpunkte«-Angriffen in der vermeintlich letzten Runde vorgebeugt werden. Laut Mindscape Deutschland wird es diesen Patch auf jeden Fall auch für die deutsche Version geben.

Kleinere Bug-Beseitigungen bei Riddle of Master Lu



Seltsame Rennergebnisse: Grand Prix Manager.

Radix

Dem soliden 3D-Ballerspiel »Radix« verhilft der Patch 1.1 zu besserer Spielbarkeit: Joystick- und Tastatursteuerung wurden verbessert; es gibt neue Multiplayer-Level, Grafiken und Soundeffekte. Achtung: für die Shareware- und Vollversion existiert je ein eigener Patch.

Der deutsche Markt – unwichtig?

Viele online erhältliche Patches funktionieren nicht mit deutschen Versionen der Spiele. Von »Command & Conquer« z.B. gibt es bereits den dritten Patch (1.19) – aber nur für die amerikanische Version. Aus unerfindlichen Gründen wird der deutsche Patch erst etwa zeitgleich mit der Missions-CD »Der Ausnahmezustand« veröffentlicht. Andere Beispiele sind »Crusader – No Remorse« oder »Stonekeep«. Gerade bei letzterem sind viele Bugs enthalten, die sich aber bislang nur in der Originalversion bereinigen lassen.
Schade, daß der deutsche Markt zwar für hohe Verkaufszahlen sorgt, in Bezug auf den Service von vielen ausländischen Spielefirmen aber stiefmütterlich behandelt wird. Man stelle sich vor, auf Compuserve wäre zu einem neuen Hit nur der deutsche Patch erhältlich! Vielleicht lassen sich viele Verbraucher hierzulande aber auch einfach zuviel gefallen – solange sich nur wenige Leute beschweren, werden sie eben vertröstet. **(la)**



... der aktuellen PC Player Plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern eine Genehmigung erhalten haben, im einzelnen »Radix«, »Riddle of Master Lu« und »Empire 2«. Fehlende Patches müssen Sie sich online oder direkt beim Hersteller besorgen.





Davio, Invoke the Elfstones on the dam



TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen**

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG

»THE 11th HOUR«

GEISTER-STUNDE

Schöne Videos, schaurige Rätsel: Die Puzzle-Krücke »The 11th Hour« schreit geradezu nach einer Lösung – wir haben sie.

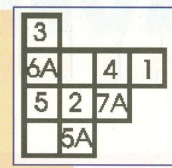
Wer sich bislang vergeblich mit den wenig erbaulichen Rätseln von Trilobytes Grafik-Schnickschnack »The 11th Hour« herumquälte, erhält mit der Komplettlösung von Ronald Kempf die langersehnte Hilfe. Die meisten Puzzles lassen sich konkret lösen, andere dagegen verwirren durch immer wieder neue Ausgangssituationen. In diesen Fällen erklären wir aber, wie Sie vorgehen müssen.

Spaß mit Zahlen

Im Foyer des Hauses aktiviert unser rasender Reporter zuerst das Gamebook und sieht sich die Informationen an. Weiter geht es rechts in die Bücherei, wo er sich nach rechts dreht und die Tonicflasche auf dem Kamin anklickt. Sobald wir die Flasche in Großaufnahme sehen, folgt das erste Video. Anschließend laufen wir zur Treppe im Foyer und folgen ihr nach oben in den ersten Stock. Das Ziel ist Brian Duttons Zimmer; dazu gehen Sie links, dreimal geradeaus und wieder nach links durch die Tür. In der hinteren rechten Ecke befindet sich eine Kommode, auf der eine alte Registrierkasse steht. Klicken Sie diese an, um das Rätsel zu lösen, bei dem auf beiden Seiten der Anzeige die gleiche Zahl (81) stehen muß. Dazu drücken Sie die Tasten 25, 5, 10 und 10 in der oberen Reihe, wobei die drei letzten Ziffern die rechten Knöpfe sein müssen. Danach drücken Sie in der unteren Reihe die letzten vier Tasten auf der rechten Seite (10, 10, 1 und 10).

Nach des Rätsels Lösung drehen wir uns nach rechts und klicken auf die Champagnerflasche am Boden links neben dem Fernseher. Hinter dem Korken verbirgt sich das zweite Video. Wir verlassen das Zimmer und gehen zurück zum Foyer. Dort wandern Sie nach rechts, geradeaus, rechts, rechts und stehen schließlich vor einem Tisch, auf dem sich ein kleines Schachbrett befindet. Hier müssen Sie die Positionen der Pferde untereinander so vertauschen, wie es die Grafik und der folgende Text zeigen:

Schwarz: 3-4-5A-6A-7A
Weiß: 2-3-4-5A-6A
Weiß: 1-2-3-4-5A
Schwarz: 5-4-3-2-1
Weiß: 5A-4-3-2
Weiß: 6A-5A-4-3
Schwarz: 7A-6A-5A-4-5
Weiß: 3-4-5A-6A
Weiß: 2-3-4-5A
Schwarz: 5-4-3-2
Weiß: 5A-4-3
Weiß: 6A-5A-4-5



So müssen Sie die Springer ziehen

Schmöker und Wälzer

Nach diesem Rätsel wendet sich der rasende Reporter nach links und dann geradeaus. Er dreht sich nach rechts und steht vor einer großen Standuhr, die der Zugang zu einem geheimen Raum ist. Also gehen wir einen Schritt nach vorne und müssen anschließend auf das linke Bild an der Wand vor uns klicken, um das nächste Video zu sehen. Um den Raum wieder zu verlassen, dreht sich Carl Denning um 180 Grad und drückt auf das linke Bild an der vor ihm liegenden Wand. Gehen Sie nun wieder in die Bücherei, wo Sie sich ebenfalls um 180 Grad drehen, um das Regal zu sehen.

Jetzt klicken Sie auf die Bücher, die durch zwei Totenschädel gehalten werden und postieren dann alle roten Bücher auf der einen Seite und die grünen Wälzer auf der anderen. In dem Regal befinden sich acht Stück, von denen Sie die folgenden von links nach rechts bewegen (Leerräume nicht mitzählen!): Das 2. und 3. Buch, das 3. und 4. Buch, das 6. und 7. Buch und das 1. und 2. Buch. Nachdem die Bücher geordnet sind, drehen Sie sich nach rechts zum Globus, der das nächste Video zeigt.

Im Labyrinth

Unser Weg führt in den ersten Stock des Hauses und erneut ins Zimmer von Brian Dutton. Hier dreht sich Carl nach links und geht durch die Tür in die Kapelle, wo er sich nach links wendet und durch die offene Holztür in das Labor stiefelt. Wenn er sich hier zweimal nach links dreht, erkennt er auf dem kleinen Schränkchen rechts einen Holzkasten, den er anklickt. In diesem Rätsel müssen Sie eine Maus durch ein Labyrinth zum rechten orangen Ausgang führen. Da sich hier immer wieder neue Konstellationen ergeben, greifen Sie notfalls zum Gamebook.

Danach zeigt die Pillendose vor der grünen Flasche neben dem Holzkasten das nächste Video. Dann drehen wir uns nach links und verlassen das Labor durch die schwarze linke Tür. Durch die offene Holztür

Der Lageplan der Stauf-Villa

der Kapelle gelangen wir ins Zimmer von Brian Dutton und von dort ins Foyer. Genau gegenüber der Standuhr befindet sich ein Bild mit Vögeln, das wir uns näher ansehen. Wenn die Großaufnahme erscheint, zeigt ein Klick auf den braunen Vogel unten rechts das nächste Video.

Unser rasender Reporter dreht sich dann zweimal nach rechts und geht durch die Standuhr in die Galerie. Rechts steht ein Bild mit moderner Kunst auf dem Boden, welches das nächste Rätsel verbirgt. Da sich auch hier ständig neue Konstellationen ergeben, bleibt neben dem Ausprobieren nur das Gamebook. Ziel ist es, zum Schluß eine freie Fläche übrig zu haben, die man genau wie die vorangegangenen Flächen ausfüllt.

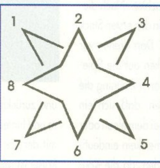
Pfui Spinne

Es geht nun weiter nach rechts und durch das linke Bild an der Wand, wo eine Landschaft abgebildet ist. Im Foyer angekommen geht Carl wieder in die Bücherei, wo rechts der Sekretär steht. In der Großaufnahme klicken Sie eine der Schubladen an, und schon ist ein weiteres Rätsel gelöst. Die Info zum nächsten Rätsel wartet abrufbereit im Gamebook. Um diese Sache zu erledigen, müssen Sie nochmal zur Standuhr im Erdgeschoß und weiter in die Galerie, wo Sie die weiße, umgekippte Statue berühren.

Hier sehen Sie die Reihenfolge, in der die Kugeln angewählt werden müssen

Um dieses Rätsel zu lösen, müssen Sie wieder in das Zimmer von Brian Dutton und rechts die Flasche auf dem Boden anwählen. Danach blinkt die Hand blau und Sie benutzen das Gamebook. Verlassen Sie dann das Zimmer und laufen im Gang nach rechts bis zum hintersten Raum, dem Billardzimmer. Rechts sehen wir neun weiße Billardkugeln auf dem Tisch und wählen sie an, um das nächste Rätsel aufzurufen. Dann berühren wir die einzelnen Kugeln in der aufgezeichneten Reihenfolge.

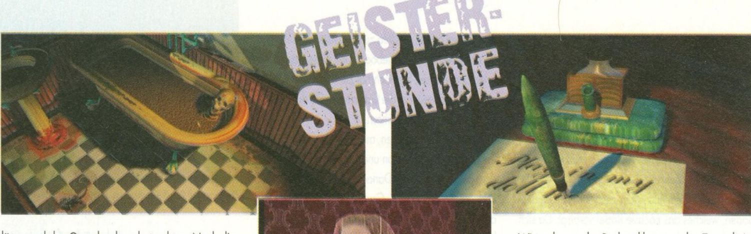
Anschließend wendet sich Denning zweimal nach links und sieht an der Wand ein Bild mit Hunden. Der rote Vierbeiner zeigt das nächste Video, bevor wir wieder zur Standuhr ins Foyer marschieren und das Ziffernblatt anklicken. Um dieses Rätsel zu lösen, läuft Carl Denning ins Badezimmer im ersten Stock. Dort dreht er sich um 180 Grad und berührt den Boden in der hinteren linken Ecke. Es ist eine Art Pentagramm mit einem Spinnennetz und Spinnen zu erkennen. Die Aufgabe besteht darin, die beiden oberen braunen Insekten mit den beiden unteren weißen Krabbeltieren auszutauschen. Folgende Züge sind notwendig: 3-6, 5-8, 8-3, 7-2, 2-5, 5-8, 1-4, 4-7, 7-2, 2-5, 6-1, 1-4, 4-7, 3-6, 6-1, 8-3. Das Rasiermesser auf dem Badewannenrand zeigt die nächste Videosequenz.



Die Spinnen müssen Sie folgendermaßen ziehen

Reporter Carl Denning tappt im Dunklen

Begeben Sie sich wieder ins Erdgeschoß und stiefeln durch die rechte Tür in den Dining Room, wo Sie das Bild an der Wand links anwählen. Das Auswählen der Orange links unten genügt, um die Aufgabe zu



lösen und das Gamebook zu betrachten. Nach dieser Aktion marschieren wir wieder in den ersten Stock und in das Zimmer von Ed Knox. Dort drehen wir uns zweimal nach rechts und klicken auf die Spiegeltür. Bei diesem Rätsel muß Reporter Denning die einzelnen Scheiben so verschieben, daß sich ein komplettes Bild ergibt. Wie schon bei dem einen oder anderen Rätsel zuvor kann auch hier kein eindeutiger Lösungsweg beschrieben werden, da die Konstellation der zu verschiebenden Teile jedesmal eine andere ist. Wenn Sie auf den unteren Rand klicken, sehen Sie das Bild im Originalzustand. Nachdem auch dieses Puzzle zusammengefügt ist, drehen Sie sich nach rechts und berühren das Bild über dem Kamin, um das nächste Video zu sehen.

Sonderzug zu Stauf

Carl wandert wieder ins Erdgeschoß und in die Bücherei, wo links neben dem Kamin ein Bild mit einer deutschen Dogge hängt, die das nächste Video verbirgt. Dann muß der Reporter erneut in die erste Etage und dort in Duttons Zimmer. Von dort aus geht es durch die linke Tür in die Kapelle, wo er sich einmal nach links dreht. Links neben der offenen Tür steht ein Steinbock, der angeklickt werden muß und das nächste Rätsel zeigt. Die Aufgabe besteht darin, eine durchgehende Linie von der einen Ecke des Dreiecks zu der anderen Seite zu legen (siehe Bild). Weiter geht es dann zweimal nach rechts und durch die rechte offene Holztüre in Duttons Zimmer. Rechts steht ein kaputter Fernseher, der ein weiteres Video zeigt. Wir drehen uns wieder nach rechts und gehen durch die rechte Tür zurück in die Kapelle. Rechts steht eine Orgel, deren Tasten wir anklicken, um eine weitere Nachricht des Gamebooks zu erhalten. Dann verläßt Denning die Kapelle und wandert durch Duttons Zimmer auf den Flur. Er läuft geradeaus, um auf den Dachboden zu gelangen, wo er links auf ein weiteres Rätsel in Form einer Spielzeugeisenbahn stößt. Sie müssen mit Hilfe der Lok die Buchstaben so umstellen, daß sich im hinteren Bereich der Schienen das Wort »STAUF« ergibt. Die Lokomotive läßt sich vor- und zurückfahren, außerdem dürfen Sie die vordere und hintere Weiche umstellen und die Buchstaben mit der Lok auf die hinteren Gleise absetzen. Das Rätsel ist relativ einfach, aber etwas zeitaufwendig; notfalls lassen Sie das Gamebook arbeiten. Wenn Sie die Aufgabe gelöst haben, drehen Sie sich nach links und berühren den kleinen Hocker bzw. den weißen Turm, um das nächste Video zu sehen.

Die Linie ziehen Sie, wie es die Grafik zeigt

Rätselhafter Tempel

Der Weg führt den Reporter erneut durch Duttons Zimmer in die Kapelle, wo er sich nach rechts dreht und die Fackel auf dem Tisch anwählt. Damit hat er eine weitere Aufgabe erfüllt und sieht ein neues Video. Dann läuft er ins Erdgeschoß und von dort aus in die Küche, wo auf dem Tisch einige Teller stehen, die er berührt, um das nächste Rätsel zu erhalten. Die Aufgabe besteht darin, jeweils zwei Teller auf einer Zacke des Sterns zu postieren. Dies geschieht folgendermaßen: Teller 6 auf Teller 9, Teller 4 auf Teller 1, Teller 2 auf Teller 7, Teller 8 auf Teller 5 und Teller 10 auf Teller 3.

So müssen Sie die Teller postieren

Carl wendet sich dann nach rechts und wählt die Reibe rechts auf dem Ofen an. Dadurch ist das Rätsel gelöst und das Gamebook erklärt die nächste Aufgabe. Unser rasender Reporter kehrt in den ersten Stock zu Brian Duttons Zimmer zurück und geht von dort durch die Kapelle in das Labor. Bei dem kleinen Wagen findet er eine CD von »The 7th Guest«, die ein weiteres Video zeigt. Denning verläßt das Labor und geht ins Badezimmer, wo er auf dem Waschbecken die Tube Zahnpaste berührt, um das nächste Rätsel zu lösen.

Wir verlassen das Bad und betreten den Tempel. An der rechten Wand befindet sich unten links im Regal ein kleiner Tempel, der von uns angewählt wird, um das nächste Rätsel zu erhalten. Beginnen Sie bei dieser Aufgabe mit der 4 in der untersten Reihe neben dem Feld mit dem Symbol. Danach folgt die 1 daneben, dann die 3 rechts darüber. Nun die 1 in der unteren linken Ecke (4 und 6 verfärben sich automatisch) und danach die 2 über der erschienenen 4. Zum Schluß die 1 über der 2 und das Rätsel ist gelöst. Nun drehen Sie sich um 180 Grad und wählen die Guillotine in der rechten Ecke an.

Bunt und wortreich

Denning verläßt den Raum durch die linke der drei Türen und geht in das Zimmer von Martin Burden. Dort wählt er den Tisch ganz rechts, wo ihn das nächste Rätsel in Form einer Pyramide erwartet und er zwei Worte entschlüsseln muß. Sie müssen immer die richtigen Buchstaben anklicken, die dann am unteren Bildrand erscheinen. Das erste Wort lautet »UNINTENTIONALLY«, das zweite »STRAIGHTFORWARD«. Anschließend marschieren Sie zur Treppe und ins Erdgeschoß. Genau gegenüber den Stufen im ersten Stock hängt ein Bild mit Blumen, das Sie anklicken, um die Aufgabe zu lösen.

Wir stiefeln dann ein weiteres mal in das Zimmer von Martin Burden und drehen uns nach rechts. Auf dem Schminktisch steht eine Vase mit einer Rose, die wir berühren, um das nächste Video zu sehen. Der folgende Auftrag führt uns in das Zimmer von Jul. Heines Rimmer, wo wir auf dem Nachtisch rechts ein Schmuckkästchen berühren. Bei diesem Rätsel gibt es mehrere farbige Sechsecke, die Sie um die eigene Achse drehen (zweimal anklicken) oder mit anderen Sechsecken tauschen (auf das eine Sechseck und das zu tauschende klicken) dürfen. Die Teile müssen alle mit einer passenden Farbe verbunden sein. Wenn diese Aufgabe gelöst ist, wendet sich Denning nach links und klickt den Ohrring auf dem Spiegeltisch an, wodurch sich das Gamebook mit einer neuen Aufgabe meldet.

Schach dem Spielspaß

Der rasende Reporter wandert nun auf den Dachboden und durch die vor ihm liegende Tür. Vor sich sieht er ein Bienennest auf dem Boden liegen, welches er anwählt. Bei diesem Rätsel müssen Sie die gelben Steine nehmen und am Schluß mehr davon haben, als rote Steine. Diese lassen sich in gelbe verwandeln, sobald Sie neben ihnen stehen. Da es keine allgemeine Lösung gibt, bleibt das Gamebook.

Nach dem folgenden Videoclip wandern wir ins Erdgeschoß und dort ins Musikzimmer. Dort wählen wir links das Schachbrett auf dem Kaminsims an und stoßen auf das schwerste Rätsel. Sie müssen versuchen, das Klavier frei zu bekommen. Dazu benötigen Sie rund 90 Züge; den Zeitaufwand sollten Sie sich ersparen und gleich das Gamebook zu Rate ziehen. Anschließend drehen Sie sich nach rechts und berühren die Harfe, um die Aufgabe zu lösen.

Der Nußknacker, der zur Lösung der nächsten Aufgabe gesucht wird, befindet sich vor der Tür zum Spielzimmer im ersten Stock. Denning betritt den Raum und dreht sich nach rechts, wo der Billiardtisch mit einer Kugel, die wie ein Auge aussieht, steht. Nach einem Klick darauf geht es weiter in den Tempel, wo sich unser Held nach rechts wendet. Im hinteren Teil des Bettes steckt ein kleiner Dolch, den er berührt.

Läufer auf E4

Wir laufen wieder auf den Speicher, wo sich links eine Spielzeugeisenbahn befindet, von der wir die Lok anwählen. Dann geht es zurück zum Raum von Burden, wo wir links die blutbefleckte Seite der Matratze betrachten und ein weiterer Videoclip gezeigt wird. Für das nächste Rätsel laufen Sie in die Küche im Erdgeschoß, wo in der rechten Wand ein Beil steckt. Altes Spiel – anklicken und Video anschauen.

Im Dining Room steht auf dem Tisch rechts ein Stück Kuchen, in dem sich ein »4 gewinnt«-Spiel versteckt. Sie müssen also vier weiße Steine in eine Reihe bringen (vertikal, horizontal oder diagonal). Zurück im ersten Stock drehen wir uns nach rechts und berühren die Löwenstatue. Anschließend gehen wir ins Zimmer von Ed Knox, wo rechts neben dem Bett auf einem kleinen Nachttisch ein Glas Portwein seht, das wir anwählen.

Weiter geht es in den Dollroom, wo Denning sich zweimal nach links dreht und die kleinen Steinchen auf der Kommode anwählt. Bei dieser Aufgabe müssen Sie die beiden schwarzen Läufer mit den beiden weißen Läufern in 18 Zügen austauschen, ohne daß eine andersfarbige Figur die Linie kreuzt. Auch hier empfiehlt sich ein Blick ins Gamebook. Anschließend wenden Sie sich nach links und berühren die Ballerinapuppe (nach vorne gehen).

Grande Finale

In diesem Raum drehen Sie sich nach rechts und berühren die rosa Rassel in dem Regal, um die Aufgabe zu erfüllen. Gehen Sie dann zur Standuhr ins Erdgeschoß und berühren das Ziffernblatt, um die 12 genauer anzusehen. Ein Klick auf den Zeiger offenbart eine weitere Nachricht. Dies ist die letzte Möglichkeit, noch einmal abzuspeichern!

In der Bücherei drehen wir uns nach rechts und wählen den Sekretär neben dem Kamin. Ein Klick auf den Zettel und den Stift zeigt, wohin wir als nächstes müssen. Wir laufen also in den Dollroom im ersten Stock und wählen die Ballerina an, um in den geheimen Raum zu gelangen. In dem Puppenhaus links wartet das letzte Rätsel. Sie müssen fünf Steine in eine Reihe bringen (horizontal, vertikal oder diagonal) oder zwei der Steine des Gegners einkreisen und so vom Spielbrett nehmen.

Bei diesem letzten Rätsel gibt es keine Hilfe durch das Gamebook. Versuchen Sie, fünf Paare des Gegners einzukreisen und so vom Spielfeld zu nehmen; das ist leichter.

Achten Sie auf die diagonalen Bahnen des Gegners, da diese sehr leicht übersehen werden. Anschließend werden Sie mit einer Frage konfrontiert, die je nach Entscheidung einen anderen Abspann zeigt – also vorher speichern! **(fs)**

KOMPLETTLÖSUNG

»MISSION CRITICAL«

VÖLLIG UNKRITISCH

Alleine auf dem großen Raumschiff und keine Hilfe in Sicht? Wie Sie doch noch auf Persephone herunterkommen und »Mission Critical« beenden, sagt unsere Komplettlösung.

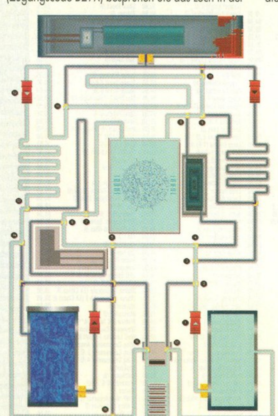
Der erklärte Legend-Fan Tobias Reich war der Erste, der uns mit einer Komplettlösung zu »Mission Critical« versorgte. Mit seinen Tips kommen Sie heil nach Persephone und zurück.

Der Druckabfall

Nachdem Sie im Intro von Michael Dorn Ihren Auftrag erhalten haben, beginnt das Spiel und der Countdown läuft: Sie holen sich das Emergency Kit aus dem Abteil oberhalb des Terminals, öffnen die Box und lesen den Brief des Captains (man erhält dadurch den Zugangscode zu seinem Quartier). In seinem Raum (den Gang runter, dann rechts), nehmen Sie das »Crew Manifest« und lesen dieses, um an die Codes für die übrigen Quartiere zu kommen. Daraufhin begeben Sie sich zu den Mannschafts-Quartieren auf der anderen Seite des Ganges und stellen sich vor die zweite Tür von links. Bevor Sie den Raum betreten, geben Sie noch etwas »Molecular Glue« (aus dem Kit) auf den »Patch«. Im Raum (Zugangscode B29X) besprühen Sie das Loch in der Außenwand mit dem »Foam Gel Spray« und kleben dann den Patch auf das Loch. Nun betreten Sie den Lagerraum (ebenfalls auf Deck 2) und nehmen die drei Module sowie den Zettel aus den jeweiligen Boxen an sich. Danach gehen Sie in den Konferenzraum (gegenüber dem Quartier des Captains) und schalten den Bildschirm ein. Sie erhalten nun weitere Instruktionen und eine gelbe Keycard, mit der man den Lift benutzen kann.

Das Reaktorleck

Gehen Sie nun auf Deck 5 in das »Science Lab« und nehmen Sie dort den Scanner und den Geigerzähler aus dem Abteil. Mit dem eingeschalteten Geigerzähler betreten Sie den Lift und fahren auf das Reaktor-Deck. Dank des Geigerzähler können Sie selbst den einzigen Weg durch die vier Stockwerke ausknobeln, oder einfach diesen Schritten folgen: Steigen Sie die erste Leiter hinab, begeben sich in den Raum C und benutzen hier die Leiter nach unten. Als nächstes steigen Sie die Leiter bei A zweimal hinunter. Dann in Raum B, nochmals nach unten und schließlich geht es wieder über die Leiter bei A ganz runter auf das »Engineering Deck«. Hier betreten Sie den Maschinen-Raum und nehmen den Schweißbrenner (cutting torch) aus dem Regal. Als nächstes steigen Sie die Leiter hinauf und drehen die Schraube im Kühlsystem Nr. 2 auf. Dann steigen Sie die Leiter wieder hinunter und benutzen die »Control Console« um den Reaktorkern wieder auf Normaltemperatur zu bringen.



So muß die Flüssigkeit durch das Reaktorsystem laufen

Die Bombe

Weiter geht es auf Deck 6, wo Sie sich das Multitool aus dem Lager holen und gegenüber in der »Shuttle Bay« einen Raumanzug und einen Helm finden. Nun gehen Sie auf Deck 3 und betreten dort den dritten Stateroom von links. Auf dem Schreibtisch findet man den Source Code, den man in den Computer auf dem Tisch eingibt (turn on, program with...). Die ersten vier Ziffern der berechneten Zahl sollte man sich merken – Sie dienen dem Öffnen eines Zahlenschlosses. Desweiteren kann man die Halskette auf dem Computer mitnehmen und verläßt dann den Raum. Als nächstes betritt man den zweiten Raum von links und nimmt hier die Notiz aus der Schublade des Tisches (lesen nicht vergessen). Im zweiten Raum von rechts findet man ein Journal, welches man unbedingt lesen sollte. Nun begibt man sich in die Halle auf der anderen Seite des Korridors und trennt hier das Kabel vom VR System. Man nimmt die CPU aus dem VR System und öffnet diese. Zurück auf Deck 2 geht man in den Stateroom ganz rechts und nimmt das Modelschiff von der Wand. Mit dem Multitool wird das Model dann zerlegt. Den Briefumschlag aus dem Model öffnet man und liest anschließend den Brief. Dem Transmitter lauscht man ganz kurz und stellt ihn dann ab. Darauf betritt man den dritten Stateroom von rechts. Hier benutzt man den Visor, den man eben erhalten hat und stellt diesen auf »Miracle Dark« (dieser Name hat die richtigen Initialien). Mit dem so eingestellten Visor kann man den Safe in diesem Raum öffnen und den Inhalt an sich nehmen. Man liest den Ordner aus dem Safe und verbindet dann das Kabel mit dem Helm (Headset). Die Ampulle benutzt man mit der Spritze aus dem Safe. Man begibt sich jetzt in den Konferenzraum, öffnet die Glasvitrine mit dem Schlüssel und nimmt das große Schiffmodell an sich. Mit dem Multitool zerlegt man auch dieses Modell, öffnet die darin enthaltene Bombe und entschärft diese (einfach Knopf drücken).

Der Computerabsturz

Weiter geht es auf Deck 5, wo man das Hindernis links mit dem Schweißbrenner bearbeitet. Die dahinter liegende Tür öffnet man mit dem Code aus dem Computer auf Deck 3. Gehen Sie nun in den Computerraum. Am Computer selbst öffnen Sie die Klappe und legen den Schalter ganz rechts um, um einen Reset auszulösen.

Die Antenne

Wieder auf Deck 2 gehen Sie in das Communication Center und benutzen dort das Terminal, um die Schiffsdiagnosen durchlaufen zu lassen. Daraufhin fragen Sie den Computer über die Antenne (Communication Dish) aus und verlassen dann den Raum. Gehen Sie also ein weiteres mal in die Shuttle Bay auf Deck 6 und benutzen Sie dort das Multitool, um den Brenner zu zerlegen. Die so erhaltene Sauerstoffflasche verbinden Sie mit dem Raumanzug, den man zusammen dem Helm nun aufsetzen kann. Mit dem Controlcomputer öffnen Sie die beiden Türen (zum Bay und nach draußen), wodurch die Luft entweicht und man den Shuttle Bay betreten kann –

Inserentenverzeichnis



jedoch immer nur mit Anzug und Helm! Dort suchen Sie nun nach der defekten Antenne – benutzen Sie die MAP-Funktion. An der Antenne öffnen Sie die Klappe und ersetzen die beiden defekten Teile (ganz links und ganz rechts im Kasten). Ist die Antenne repariert, gehen Sie wieder ins Schiff und schließen beide Türen der Luftschleuse. Sorgen Sie für frische Luft (Pressurize) und legen Sie den Helm wieder ab. Gehen Sie jetzt zurück ins »Communication Center« auf Deck 2 und benutzen Sie die »TCS Console«, um eine Verbindung zur Basis auf Erebus herzustellen. Folgende Verbindung sollten Sie mit etwas Probieren auch herausfinden: Lexington, TRB010, TRB291, TRB695, TRB333, TRB313, TRB011, TRB577, TRB084, TRB366, TRB801, Erebus

Wahl der Waffen

Haben Sie die Verbindung hergestellt, unterhalten Sie sich mit dem Commander der Basis auf Erebus. Ziel dieser Unterhaltung ist es, den Commander davon zu überzeugen, daß man die Mission erfüllen kann und dieser die Zugangscodes für das Hype-Waffensystem übermittelt. Lassen Sie sich also nicht zur Flucht überreden!

Als nächstes gehen Sie auf die Brücke und benutzen dort die Tactical Console – dabei erhalten Sie den den Hype-Code »180«. Mit diesem Code fahren Sie mit dem Lift nach unten zu den »Weapon Bays«, wo Sie die »Drones« der Lexington aktivieren und laden (Drone auswählen, Program, 180, Load, Activate, nächste Drone wählen...). Haben Sie das Waffensystem reaktiviert, gehen Sie wieder auf die Brücke, spritzen sich das Serum aus dem Safe, koppeln das Headset an die »Tactical Console« und setzen das Headset auf.

Wurden alle Übungen von Ihnen oder dem Autopiloten absolviert, ist das Waffensystem endgültig betriebsbereit und Sie gehen ein weiteres mal in das »Communication Center«, um eine Verbindung mit dem Schwesterschiff Jericho herzustellen.

Klar für den »Planetfall«

Wurde die Verbindung aktiviert, müssen Sie nur den Code »Jacobs Ladder« eingeben und Flugprogramm Bravo auswählen. Hiermit wird das Shuttle von der Jericho zur Lexington gesandt. Ist das Shuttle angekommen, gehen Sie wieder zur Shuttle Bay und öffnen die Hangartore, so daß das Shuttle in die Lexington hineinfliegen kann. Schließen Sie die Tore wieder und pumpen Sie Luft in die Bay, bevor Sie die Türen öffnen. An Bord des Shuttles nehmen Sie die Gaspatrone, die Kabelrolle, den »Probe Launcher«, die »Seismic Probe« und zwei Sauerstofftanks an sich. Den einen Sauerstofftank befestigen Sie am Raumanzug, mit dem anderen setzen Sie den Schweißbrenner wieder zusammen – vergessen Sie den Acythelen-Tank nicht. Da das Shuttle aufgrund einer Autorun-Checkliste noch nicht gestartet werden kann, gehen Sie zurück in den Konferenzraum auf Deck 2, um weitere Instruktionen entgegenzunehmen. Bevor Sie jedoch starten dürfen, müssen noch zwei echte Kämpfe mit dem Hype-System geführt werden. Sind die Gegner ausgeschaltet, legen Sie Raumanzug und Helm wieder an, öffnen alle Tore der Shuttle Bay, setzen sich in den Shuttle und starten per Autopilot in Richtung Persephone.

Auf Persephone

Nach der unsanften Landung steigen Sie aus, nehmen vier der herumliegenden Wrackteile auf und gehen weiter nach vorne (Mauszeiger nach rechts-oben), bis Sie zu einer gewaltigen vereisten Konstruktion gelangen. Dort klettern Sie nach oben und brennen mit dem Schweißbrenner ein Loch in das Eis. Hier deponieren Sie die Bombe, stellen diese auf ungefähr zehn Minuten ein, aktivieren sie und verschwinden so schnell wie möglich Richtung Shuttle. Wenn Sie über die Explosion informiert wurden, gehen Sie zum gesprengten Loch.

Dort befestigen Sie das Kabel aus dem Shuttle an der »Seismic Probe«, stecken diese dann in den Launcher und fügen dem Ganzen noch die Gaspatrone hinzu. Nun benutzen Sie den »Probe Launcher«, um das Kabel zur Brücke hinüberzuschießen und sich dann am Kabel entlangzuhangeln.

Die Maschine der Aliens

Der gesamte Komplex besteht aus vier Räumen (in jeder Himmelsrichtung einer): Im ersten Raum (Norden) findet man an einem Bassin zwei Kristalle (einen blauen und einen orangen). Mit diesen Kristallen können Sie aus den Räumen rechts und links jeweils einen weiteren Kristallkörper holen, indem man einfach den farblich passenden Kristallstab in das jeweilige Loch steckt. Haben Sie also den blauen Würfel und das orange Dreieck herausgelöst, bringen Sie diese zurück zum Bassin im ersten Raum und stecken die Objekte in die passenden Löcher. Mit dem Schweißbrenner bringt man nun die beiden Objekte zum Schmelzen. Danach holen Sie aus dem vierten Raum noch den zylinderförmigen Kristall und legen diesen in das Bassin mit der grünen Flüssigkeit. Schließlich werfen Sie noch die vier Wrackteile in die Brühe und erleben jetzt in einer langen Zwischensequenz die Geburt einer neuen Lebensform. Im Anschluß daran begeben Sie sich automatisch in das errichtete Portal, wodurch Sie auf einmal in vertraute Gefilde transportiert werden.

Die Erde – später

In dem Raum, in dem Sie sich am Anfang wiederfinden, benutzen Sie den Brenner mit einem der herumstehenden Metallteile, um eine Brechstange zu erhalten. Mit dieser können Sie dann die Tür aufbrechen. Die beiden Schalter hinter der Tür sollten Sie umlegen. Nehmen Sie dann eine der Metallplatten mit. Außerhalb des Gebäudes legen Sie die Platte auf die Schienen und setzen sich darauf.

Der schwarze Turm

Drehen Sie sich dort nach rechts, so finden Sie einen gewaltigen Panzer, den Sie betreten und mit dem Schalter rechts wieder in Betrieb nehmen. Links im Panzer benutzt man das Display mit dem Fadenkreuz, um mit dem Laser ein Loch in die Mauer zu schießen. Nun verlassen Sie den Panzer wieder und schlüpfen durch das Loch in der Wand. Hier folgen Sie den biomechanischen Wesen solange, bis Sie in einen Raum mit zwei Portalen gelangen. Betreten Sie eines der beiden Portale, finden Sie sich mitten im Weltraum wieder. Trinken Sie zunächst aus dem Kelch, nehmen erst dann den Schlüssel, öffnen mit diesem die Tür und treten hindurch.

Cyberspace

Die Aufgabe der ELFs ist einfach zu erfüllen: Springen Sie mit den Pfeilen in der Zeit vor und zurück und sprechen Sie mit den Jiffies. Kurz darauf findet man sich auf der Lexington wieder.

Déjà-vu...

Um sich von der Dame mit der Waffe zu befreien, tippen Sie die amerikanische Notrufnummer (911) in die »Remote Control«.

Jetzt begeben Sie sich auf die Brücke, überzeugen den Captain davon, daß Sie die einzige Rettung der Menschheit sind und bekämpfen mit dem Hype-System die Dharma. (bs)

Command & Conquer Mission CD - NUR DM 29,95 DM

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour	D	99,95
3D Lemmings	D	84,95
3D Ultra Pinball (Sierra)	D	64,95
A4 Network$	D	84,95
Action Soccer	D	69,95
Adams Family Pinball (*)	A	64,95
Airbus 2 (WIN95) (*)	D	a.A.
Albion	D	84,95
Alien Odyssey	D	64,95
Anvil Of Dawn (*)	D	a.A.
Apache Longbow	D	69,95
Archibald	D	72,95
Ascendancy	D	74,95
Assault Rigs (*)	A	72,95
Battle Race (*)	A	63,95
Battle Isle 3	D	79,95
Beavis and Butthead	A	72,95
Bermuda Syndrome	A	84,95
Biing!	D	49,95
Bioforge	D	63,95
Bleifuß	D	49,95
Brett Hull Hockey ´95	D	49,95
Bundesliga Manager Hattrick	D	69,95
Burn Cycle	D	49,95
Burning Steel IV (*)	D	a.A.
Caesar 2	D	73,95
Capitalism	A	74,95
Carribean Disaster	D	83,95
Carrier Strike Force	A	76,95
Casino Deluxe (*)	E	68,95
Championship Manager 2	D	89,95
Chaos Control	A	62,95
Chewy Flucht von F5	D	72,95
Chronomaster	D	72,95
Civnet	D	89,95
Command & Conquer	D	87,95
Command & Con. Mission CD	D	29,95
Command & Conquer	US	94,95
Command & Con. 2 - Red Allert (*)	D	a.A.
Command Aces Of The Deep	D	79,95
Complete Carriers At War (*)	E	a.A.
Conquerer a.d. 1086	D	a.A.
Cronicle Of The Sword	D	72,95
Crusade	D	79,95
Crusader - No Remorse	D	79,95
Cyberia 2 (*)	D	86,95
Cybermage	D	79,95
Cyberstorm (*)	D	a.A.
Darker (*)	A	72,95
Der Planer 2 (*)	D	a.A.
Descent	A	77,95
Descent Levels Of The World (*)	A	a.A.
Descent 2 (*)	A	a.A.
Destruction Derby	A	87,95
Die Siedler 2 (*)	D	84,95
Dime City	D	79,95
Discworld	D	84,95
Druidenzirkel	D	59,95
Dungeon Master 2	D	81,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Earthsiege 2	D	82,95
Earthworm Jim	D	68,95
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	E	a.A.
Elisabeth I. (*)	D	a.A.
Elite 3 - First Encounters	D	49,95
Endorfun	A	59,95
Extreme Pinball EA	A	52,95
Fade To Black	D	83,95
Fast Attack (*)	D	a.A.
FIFA-Soccer 96	D	79,95
Flight Commander 2	D	49,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Shop f. MS FS 5.x	A	74,95
Flight Unlimited	A	84,95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D	89,95
Freddy Pharka`s (*)	D	76,95
FX Fighter lt. Ed.	A	73,95
Gabriel Knights 2 (*)	A	89,95
Grand Prix Manager	D	84,95
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	49,95
Hattrick!	D	69,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95
Heroes Of Might & Magic	D	69,95
Hexagon - Kartell (*)	A	a.A.
Hexen	D	84,95
Hugo 3	D	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II	A	67,95
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	D	84,95
Kings Quest 7	D	84,95
Knights Of Xentar	D	49,95
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Leisure Suit Larry Coll. (1,2,3,4,6)	A	74,95
Little Big Adventure	D	63,95
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95
Mad News	D	64,95
Mad TV 2 (*)	A	a.A.
Madden Football 96 EA(*)	A	79,95
Made In Germany	D	59,95
Magic Carpet II	D	79,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Mech Warrior 2	D	76,95
Mech Warrior 2 Ext. Pack	D	39,95
Mephisto Genius 2	D	87,95
Metal Lords (*)	A	a.A.
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical	A	72,95
Monopoly	D	64,95
Mortal Coil	D	64,95
Myst	D	67,95
NASCAR Track Pack	A	37,95
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	A	79,95
Need For Speed	D	79,95
NHL Hockey 96	D	79,95
Panzergeneral 2	A	66,95
PGA Tour Golf 96	A	79,95
PGA 96 Data Disc	A	a.A.
Phantasmagoria	D	89,95
Phantasmagoria	E	89,95
Pinball 95	A	39,95
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Pinball World	A	62,95
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	D	86,95
Police Quest SWAT	A	67,95
Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Pro Pinball - The Web	D	52,95
Psychic Detective (*)	A	a.A.
Psycho Pinball	A	65,95
RAN Trainer 2	D	64,95
RAN Soccer	D	69,95
Rebel Assault 2	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Red Ghost (*)	D	82,95
Riddle Of Master Lu (*)	D	82,95
Road Warrior	D	59,95
SAM & MAX	D	59,95
Shanghai Great Moments	A	77,95
Shannara (*)	D	72,95
Shellshock	D	72,95
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Shivers	A	67,95
Shock Wave	A	79,95
Sid Meier Clas. (Col/Civ/Rail/Pir)	D/A	84,95
Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Sim City 2000 Collection	D	82,95
Sim City URK	D	32,95
Sim Tower	D	69,95
Sim Town	D	79,95
Space Marines	D	69,95
Space Quest 6	D	a.A.
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	E	119,95
Star Trek Omnipedia (*)	A	a.A.
Steel Panther	D	66,95
Stonekeep	D	87,95
Talisman	D	74,95
Temptest 2000 (*)	A	62,95
Terminal Velocity	D	67,95
Terminator: Future Shock	A	86,95
TFX: EF 2000	D	84,95
The Dig	E	59,95
The Dig (*)	D	a.A.
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Lost Eden	A	72,95
This Means War	D	82,95
Thunderhawk 2	D	74,95
Tie Fighter Incl. Mission	A	59,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	D	a.A.
Tilt	A	49,95
Top Gun (*)	D	94,95
Torin´s Passage	D	79,95
Touché	D	67,95
Transport Tycoon Deluxe	D	84,95
Trivial Pursuit	A	72,95
Tune Land	D	62,95
UEFA Champion League (*)	A	64,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Gold	D	89,95
US Navy Fighters DataCD	D	39,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.)	D	79,95
Voodoo Lounge	A	49,95
WarCraft 2	A	77,95
Welcome To The Future (*)	A	89,95
Werewolf Vs. Commanche	D	72,95
Westwood Compilation	D	72,95
Wetlands	A	54,95
Widget Workshop (*)	D	68,95
Willi Lembkes Fußball Manager	D	59,95
Wing Commander 3	D	79,95
Wing Commander 4 (*)	D	99,95
WipEout	A	79,95
Witchaven	A	69,95
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Worms	D	67,95
WWF Wrestlemania (*)	A	87,95
"Z" (*)	A	64,95

Disk Spiele

Titel		Preis
Cannon Fodder 2	A	59,95
Dschungelbuch (WIN95)	D	39,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

79,95 NBA Live 96

79,95 FIFA Soccer 96

77,95 Warcraft 2

79,95 Cybermage

84,95 Albion

86,95 Cyberia 2

66,95 Panzergeneral 2

99,95 Wing Commander 4

86,95 Terminator: Future Shock

64,95 "Z"

89,95 Formula 1 Grand Prix 2

82,95 This Means War

Wir haben viele weitere Spiele im Angebot !!

Neu: Spiele für Sony Playstation lieferbar, bitte fragen Sie nach unserer gesonderten Liste !!

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anz.schluß noch nicht erschienen

HARDWARE

Artikel	Preis
Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	249,95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	269,95
CH Flight Stick Pro	119,95
CH Pedal	99,95
CH Pedal Pro	179,95
Formular T2	259,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	104,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 20 25W	39,95
Trust 240W	74,95
Trust 300W 3D	119,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	169,00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	259,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	549,00
Toshiba XM5402 EIDE 4x	199,00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	499,00
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 ATAPI Value	159,00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269,00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	429,00
Festplatten	
Quant. Fireball 1,2 GB EIDE	399,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	99,00
AMD 486-133 (5x86-P75)	169,00
INTEL DX4-100	149,00
INTEL P100	349,00
INTEL P133	599,00
INTEL P150	999,00
INTEL P166	1199,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
P55TP4XE 256KB sync. burst	389,00
P55TP4XE 512KB sync. burst	489,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559,00
Matrox Millenium 4MB	849,00
Diamond St. 64 Video 2MB VRAM	499,00
Elsa Winner 1000 Trio 2MB DRAM	299,00

Schnäppchen Spiele

Titel		Preis
7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	19,95
Creature Shock	A	19,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler	D	49,95
Hand Of Fate	A	29,95
Hi-Octane	D	39,95
Indy Car Racing	A	19,95
Kyrandia 3	D	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Last Dynasty	D	39,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Nascar Racing	A	23,95
Noctropolis	D	29,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95

Achtung :
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Fragen Sie nach unserem Angebot an Lösungsheften !!

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

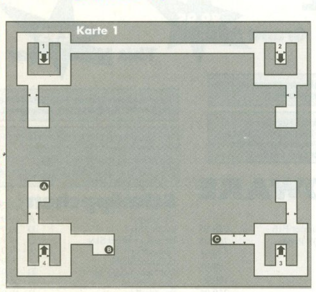
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Innland: CDs u. Software: Vorkasse 10.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert (Software!!!): frei!
Hardware und Expresssendungen nach Aufwand !

MARMOR, STEIN UND

Sie sitzen ganz allein im Stonekeep-Dungeon und die Steine lassen sich sogar durch herzzerreißendes Weinen nicht erweichen? Das können wir nicht zulassen und bringen mit unserer Lösung hoffentlich Licht selbst in die dunkelsten Gewölbe.

Entrance to Stonekeep [KARTE 1]

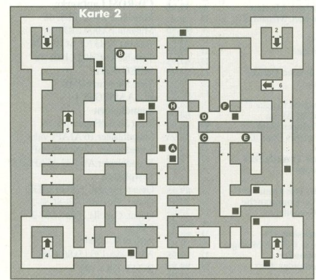


1 Ruins of Stonekeep 1st Level
2 Ruins of Stonekeep 1st Level
3 Ruins of Stonekeep 1st Level
Ⓐ Start
Ⓑ Dolch, Lederrüstung
Ⓒ Brunnen zum Heilen

Zuerst folgen Sie Thera zur Treppe. Mit dem unterwegs aufgenommenen Schädel bewerfen Sie das Insekt. An der Treppe angelangt, den Hebel umlegen. Dann statten Sie Drake erst einmal mit dem Notwendigsten aus. Geht der Held nun die Treppe herunter, erscheint plötzlich Khull Khuum, der Thera gefangen nimmt.

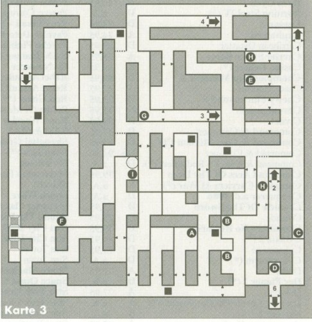
Ruins of Stonekeep Level 1 [KARTE 2]

Hier geht Drake erst einmal nach Osten, bekämpft die Insekten und sieht zu, an die Treppe im Südosten zu kommen. Oben angelangt, hat er es mit feindlichen Shargas zu tun. Sind diese beseitigt, ist der Weg zum Brunnen frei, der die Lebenspunkte auffrischt. Nun können Sie daran gehen nach und nach den ganzen Level abzuklappern. Es gibt vier Türme in diesem Level. Die nördlichen beiden sind mit einem Gang verbunden. In dem Turm im Nordosten ist ein Raum, in dem sich Khull Khuum nochmals zu Wort meldet. Den Schlüssel von dort mitnehmen. In den Raum in der Mitte ganz zum Schluß gehen. Erst einmal das Journal holen, damit Sie die Zaubersprüche und sonstige Bemerkungen eintragen können. Außerdem enthält es unter anderem die Auto-Map. Drei verschiedene Schlüssel sind wichtig, damit man alle Türen öffnen kann. Also in jedem Dreckhaufen und Faß herumstochern. Der Sack ist für Steine gedacht. Die sind anfangs ganz praktisch, da man sie aus der Ferne auf die Gegner werfen kann, auch durch eine geöffnete Tür. Mit den Ölbomben sparsam umgehen. Im mittleren Raum die Tür öffnen und Ölbomben hineinwerfen, da die beiden Gegner dort sehr schnell sind. Doch mit zwei bis drei gezielten Bombenwürfen, dürften sie erledigt sein. Einer von ihnen verliert Afri's Orb (legt man diesen einen Schritt vor sich hin, werden alle Gänge – auch Geheimgänge – in der nächsten Umgebung sichtbar.) Der Schlüssel ist für die Tür nach unten gedacht.



1 Entrance to Stonekeep
2 Entrance to Stonekeep
3 Entrance to Stonekeep
4 Entrance to Stonekeep
5 Ruins of Stonekeep 2nd Level
6 Ruins of Stonekeep 2nd Level
Ⓐ AFRI'S ORB
Ⓑ Schlüssel + JOURNAL
Ⓒ Blacksmithy
Ⓓ Aleroom
Ⓔ Beware-dangerous materials
Ⓕ Great Hall
Ⓖ Guardroom
Ⓗ Council Room

Ruins of Stonekeep Level 2 [KARTE 3]

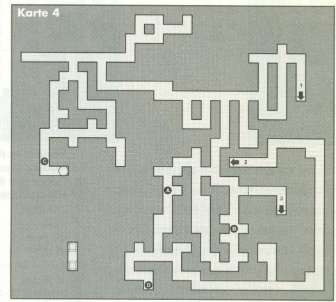


1 Sewers beneath Stonekeep
2 Sewers beneath Stonekeep
3 Sewers beneath Stonekeep
4 Ruins of Stonekeep 1st Level
5 Ruins of Stonekeep 1st Level
6 Sharga Mines 1st Level
Ⓐ Wineskin
Ⓑ Switch Control – Cylinder einsetzen und schalten
Ⓒ Brunnen zum Heilen
Ⓓ Marmorstatue hinstellen
Ⓔ FARLI
Ⓕ Mages Study
Ⓖ Sewer Access
Ⓗ Schlüssel
Ⓘ Runenstab, Runen

Ist Drake unten angelangt, erscheint ein eigenartiges Wesen namens »Wahooka«, das sein Wissen gegen Edelsteine mit ihm teilen will. Das Schleimmonster nach der nächsten Tür bekämpft man am besten mit einem Hammer oder Pfeil, da es sich bei einem Schwerthieb teilt. So nach und nach räumt Drake auch hier die Gegend auf und heilt sich nötigenfalls entweder mit Wurzeln oder oben am Brunnen. Mit dem Schlüssel von »H« befreit man Farli, das erste Partymitglied. Zu zweit ist man schon für stärkere Gegner gerüstet. Auf Geheimwände und Schalter in den Wänden sollte man achten. Um zum Heilbrunnen zu gelangen sind erst einmal drei Shargas zu beseitigen (Schlüssel nicht vergessen!). Im Raum mit dem Wineskin befinden sich viele Schlangen. Die mittlerste läßt sich per Steinwurf töten; sind noch Feuerbomben übrig, wirft man eine in die hintere Reihe und eine in die vordere Reihe. Jetzt ist nur eine große Schlange zu töten, um an den Wineskin zu gelangen. Damit kann man fünf Rationen von Heilwasser mitnehmen.

EISEN BRICHT!

Praktisch ist auch der Schlüsselring, den man hier findet (Raum mit mehreren Schleimmonstern). Bei den Punkten »B« sind zwei Zylinder einzusetzen, die Drake in den Sewers findet. Aber zuvor holt er sich den Runenstab, um endlich zaubern zu können. Zwei Runen werden mitgeliefert. Bevor es in die Sewers geht, kann Drake bei »Wahooka« mit Edelsteinen sein Wissen erweitern. Es kann sein, daß nur seine Stimme zu hören ist. Dann müssen Sie eben ein wenig probieren (über Treppe anderen Eingang benutzen), damit er sichtbar wird. Zum Schluß die Lebenspunkte voll auffrischen, um für neue Aufgaben gerüstet zu sein.



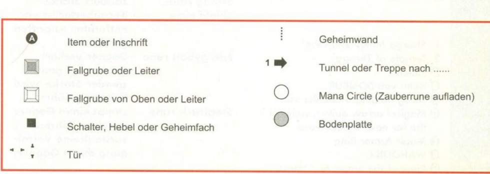
1 Ruins of Stonekeep 2nd Level
2 Ruins of Stonekeep 2nd Level
3 Ruins of Stonekeep 2nd Level
Ⓐ Wand verschwindet nach Gebrauch des 1. Cylinders in »Ruins 2nd Level«
Ⓑ Marmorstatue
Ⓒ Cylinder
Ⓓ Cylinder

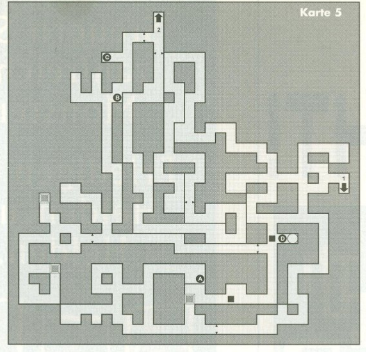
Sewers beneath Stonekeep [KARTE 4]

So nach und nach kämpft man sich durch diesen Level. Wenn Drake »autsch« ruft, dann sollten Sie die Umgebung absuchen. An dieser Stelle befinden sich die beiden Zylinder, ist nur einer dort, findet man den zweiten bei einem der besiegten Gegner. Zum Kraken besser noch nicht gehen. Erst einmal müssen die beiden Zylinder einen Level höher eingesetzt und die Schalter betätigt werden. Nun ist das Wasser in den Sewers verschwunden und eine Wand hat sich zudem noch geöffnet. Den Kraken bekämpfen Sie am besten folgendermaßen: nahe rangehen, die Waffe zücken und sich während des Kampfes laufend im Kreis drehen, so daß das Monster immer von der Seite zu sehen ist. Und dann draufhauen, was das Zeug hält. Die Statue, die er verliert mitnehmen, da sie bei Punkt »D« einen Level höher eingesetzt werden muß, um den Geheimgang freizugeben.

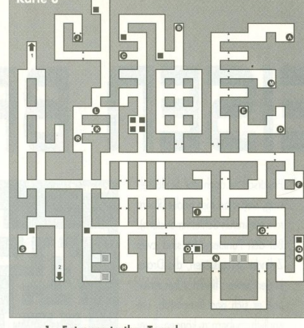
Sharga Mines Level 1 [KARTE 5]

Dort angekommen, lassen Sie das fliegende Insekt in Ruhe. Wird es bekämpft, so kommen immer mehr davon. Hier gibt es eine Ecke, in der schon von weitem ein Schnarchen zu hören ist. Also gehen Sie bis zum Anfang des Raumes. Unbedingt vorher abspeichern. Die Silence-Rune in den Stab ritzen, eine Feuerbombe auf die Fässer werfen, einen Schritt in den Raum gehen, umdrehen und auf das schlafende Ungetüm diesen Spruch zaubern, dann durch die zerborstenen Fässer zur Kiste gehen, den Inhalt herausnehmen und wieder nach draußen schleichen. Sie können auch die Fässer aus der Ferne mit Pfeilen kaputtschießen, hinschleichen und sich dann das Zeug vorsichtig aus der Kiste klauen, ohne den Zauberspruch anzuwenden. Wenn dieses Monster aufwacht, ist man sofort tot. In der Kiste befindet sich Aquila's Orb (heilt die Party vollständig, allerdings nur insge-





1 Sharga Mines 2nd Level
2 Ruins of Stonekeep 2nd Level
A AQUILA'S ORB und Schlüssel (Throggish Key)
B Schlüssel
C KARZAK
D Lesser Aerial Rune



1 Entrance to the Temple
1 Feeding Grounds 1st Level
A Energy Bolt Rune
B AZRAEL'S ORB, Steinwaffen
C DOMBUR
D Eimer
E Brunnen
F HERMIT
G Spoil + Strength Rune
H Schlüssel
I Longsword, Shortbow
J großer Steinkopf
K Flame Rune
L Wooden Dowl
M Shield Rune
N Tür öffnet sich für 10 Sekunden, wenn bei O der Hebel betätigt wird
P Throg holding a boulder vial
Q Wooden Dowl verwenden
R Wooden Dowl verwenden
S Spiegel nach Palace of Shadows

samt zweimal pro Level) und einen Schlüssel (Throgg-Gesicht).

Sharga Mines Level 2 [KARTE 6]

Karte 6

1 Entrance To The Temple
2 Sharga Mines 1st Level
A Runenstab (40) und Runen
B GRUG
C Ballista Bolt
D Spalt zum Durchsehen
E Passwort (mehrmals gegen die Tür laufen)
F SKRAG
G Meta Rune

Auch hier erst einmal den Level abgrasen. Bei Punkt »B« angekommen, treffen Sie auf »Grug«, der nicht bekämpft werden sollte. Er führt die Party zum Hauptquartier. Von nun an geben die Shargas Ruhe. Bei Punkt »E« kann man in Richtung Osten durch die Tür gehen. Will man nun zurück, verlangt die Wache ein Paßwort. Läuft man ein- bis zweimal dagegen, spricht Drake das Paßwort aus. Bei Skrag an Punkt »F« haut man hinter ihm das Faß entzwei, drückt den Schalter, dann öffnet sich die Wand und der Weg zu einer Kiste wird frei.

Entrance to the Temple [KARTE 7]

Dieser Level dürfte keine großen Schwierigkeiten bereiten. Bei Punkt »F« treffen Sie Wahooka wieder. Bei Punkt »H« lösen Sie eine Pfeilfalle aus. Die Figur von Punkt »C« besser stehen lassen. Bei Punkt »A« sollten Sie vorsichtig sein, da dort an fast jedem Punkt eine Pfeilfalle lauert, zwischendurch sollte man sich heilen.

Temple of Throggi [KARTE 8]

Kaum angekommen, wird man in heiße Kämpfe verwickelt. Hier hilft am besten der Spruch Energy Bolt. Der Zugang zu den Feeding Grounds 1 ist noch durch Speere verschlossen. Auch hier gilt: alles genau durchsuchen. In dem kleinen Raum mit dem Hebel ist Geschwindigkeit angesagt, damit die Tür um die Ecke herum im Süden aufgeht. Doch leider muß man danach durch die Fallgrube zurück. Dort unten warten eine Rune und drei Kraken. Dann geht es per Leiter wieder in den Tempel. Den Shamanen »Hermit« kann man in Ruhe lassen. Er hat auch keine wichtigen Gegenstände dabei. Die Hebel südlich der Gefängniszellen sollten alle nach unten zeigen. Dann wird Dombur befreit, der sich der Party anschließt. In der Zelle nördlich von ihm kann man per Schalter

Karte 7

1 Sharga Mines 2nd Level
2 Temple of Throggi
A Fallen
B Helm von DOMBUR
C Throg holding a boulder vial
D Magical arrow quiver, Helm of the far east, Broadsword
E Magic Armor Ring
F WAHOOKA
G Rune of the magic that floats

THROGGISH-RUNES

Flame rune	- magisches Feuer um Gegner herum
Strong rune	- zaubert Stärke
Shield rune	- Bezauberter ist vor entfernten Angriffen geschützt
Energybolt rune	- Gegner verliert Stärke, bei genügender Stärke wird Gegner gelähmt
Stoptrack rune	- stoppt einen Gegner in seiner Fährtensuche (keine Verfolgung durch Gegner)

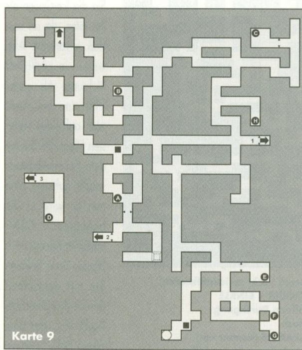
einen Geheimgang öffnen, der zum inneren Tempel führt. Hier erwarten uns fünf Gegner, die man nacheinander tötet. Von der Statue im Norden des Raumes aus dem linken Nasenloch (oder Auge) den Globe und höchstens eine (!) Waffe mitnehmen. Greift man nach einer weiteren, verschwinden die restlichen drei Waffen. Der Griff ans rechte Nasenloch, führt zum Abzug von Lebenspunkten durch Kälte. Sind alle Gegner beseitigt, öffnet sich der Zugang zu den Feeding Grounds 1.

Karte 10

1 Feeding Grounds 1st Level
2 Feeding Grounds 1st Level
2 Ice Caverns
2 Faerie Realm (öffnen mit Primrose
Ⓐ Feder
Ⓑ Flintstone
Ⓒ Primroses
Ⓓ Armor Rune, half of a key
Ⓔ Schatz + 3 Runen
Ⓕ VERMATRIX GOLDENHIDE, Schloß
Ⓖ Schloß
Ⓗ Schloß
Ⓘ Faeris

Feeding Grounds 1 [KARTE 9]

Hier sammeln Sie alle Gegenstände auf, die Sie finden. Um nicht von einem Felsblock überrollt zu werden, gehen Sie an der ersten Abzweigung in nördliche Richtung. Bei den Punkten »B«, »C« und »D« finden Sie fremdartig aussehende Gegenstände. Vor den Türen im südlichen Abschnitt schwebt eine Rune, die man erst gefahrlos passieren kann, wenn man das Amulett um den Hals hängen hat. An den Punkten »A« und »F« finden sich Schlüssel, die aber identisch sind (es reicht also einer), um die Türen aufzuschließen. An den Punkten »E« (und eine Schlüsselhälfte) und »H« kann man sein Zauberbuch um zwei Sprüche bereichern.



Karte 9

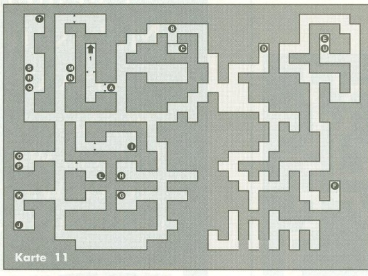
1 Temple of Throggi
2 Dwarfen Fortress
3 Feeding Grounds 2nd Level
4 Feeding Grounds 2nd Level
Ⓐ Schlüssel
Ⓑ Piece of strange device
Ⓒ Piece of strange device
Ⓓ Piece of strange device
Ⓔ Scare Rune, Half of a key
Ⓕ Schlüssel
Ⓖ Small vial (Flasche)
Ⓗ Translocate Rune

Feeding Grounds 2 [KARTE 10]

Zunächst plündern Sie die Kiste und laufen den Gang entlang. Das schabende Geräusch wird von einem Drachenschwanz verursacht. So sucht man erst einmal den Kopf dieses Wesens. Es ist Vermatrix Goldenhide, die dort in Ketten gefangen ist. Sie bittet um Befreiung. Dazu benötigt man zwei Schlüsselhälften und jemanden, der den Schlüssel repariert. Die zweite Schlüsselhälfte liegt bei Punkt »D« samt Armorrune, die erste in den Feeding Grounds 1 bei Punkt »E«. Damit geht es in die Dwarfen-Festung.

Dwarfen Fortress [KARTE 11]

Bei den Zwergen angekommen, verlassen Drake so nach und nach alle Leute. Farli bittet darum, ihn zu Torin, seinem Anführer, zu begleiten. Dort wird er verbannt, weil er gegen die Anordnung von Torin die Festung verlassen hat, um nach seinem Bruder zu suchen. Torin bittet nun, das Ungeheuer, das bei Punkt »E« wartet, zu vernichten. Bevor man losgeht dreht man sich um Torin und betritt den Raum südlich von ihm. Sie nehmen die magische Wurfaxt und das Horn mit. Dann stärkt man sich nochmals beim


Karte 11

1 Feeding Grounds 1st Level
- **A** THUN
- **B** GRAK (Throg)
- **C** 5 Meta Runen
- **D** Brunnen zum Heilen
- **E** UNDEAD
- **F** Spike made from iron
- **G** Raum von FARLI
- **H** Raum von KARZAK
- **I** Raum von DOMBUR
- **J** magische Wurfaxt, magisches Horn
- **K** TORIN (Homing Rune, magisches Schild)
- **L** Waffenkammer (Schlüssel hat Geldor)
- **M** GELDOR
- **N** Shop
- **O** ORSON
- **P** Library
- **Q** SARDIN
- **R** Schmiede
- **S** magischer Meißel
- **T** Bruder von SARDIN
- **U** Ring der Vergiftung

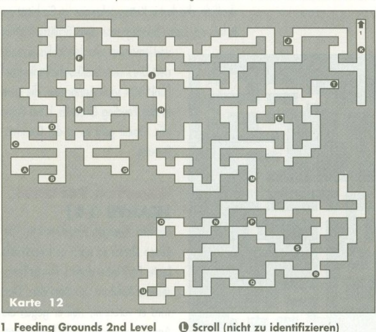
Brunnen an Punkt »D« und läuft in die nordöstlichste Ecke. Dort befindet sich der Zugang zu dem Wesen. Vor Öffnen des Sarkophags, einen Schutz zaubern und abspeichern. Dann erst den Sarkophag öffnen. Es kommt eine Mumie heraus, die auf Distanz gehalten und dann mit der Wurfaxt getötet werden muß. Danach schauen Sie den Sarkophag etwas genauer an und nehmen die Scroll und den Ring mit. Kaum hat Torin die gute Nachricht erfahren, dürfen Sie sich die Dinge aus seiner Kiste nehmen: 1 Rune (Homingrune) und ein magisches Schild. Nun besucht man Sardin, der gleich einen neuen Auftrag erteilt. Sie sollen ihm magischen Zunder für sein magisches Feuer besorgen. Zu diesem Zweck gibt er ein magisches Stemmeisen mit. An Punkt »H« trifft man erneut auf Karzak, der sich gleich anschließt. Bei Punkt »I« sieht man den vergeßlichen Dombur wieder und übergibt ihm die beiden bisher gefundenen Teile (strange device). Wer möchte, kann bei Geldor an Punkt »M« kaufen, indem er den gewünschten Gegenstand auf den Tisch bei Punkt »N« legt und Geldor den Geldbeutel überreicht. Das restliche Geld bekommt man zurück. Als nächstes gehen Sie zu den Feeding Grounds 1 in die Ecke, in der die Faeries durch die Gänge schweben. Dort befindet sich bei Punkt »B« der magische Zunder für Sardin. Mit diesem geht man zu ihm und bittet erneut um die Reparatur des Schlüssels, was nun auch sofort erledigt wird. Mit dem Schlüssel nun zurück zum Drachen und alle Schlösser aufschließen (es sind drei Schlösser). Dann noch einmal mit Miss Goldenhide reden, die Sie mit dem Schatz belohnt, der nun zugänglich ist. An Punkt 2 geht es noch einmal hinunter zu den Feeding Grounds 1, wo Sie den dritten und letzten Teil für Dombur finden und diesen auch gleich bei ihm abliefern. Auch ein Besuch in der Bücherei kann nicht schaden. Dort liegen zwei Schriftrollen, in denen die 10 Gottheiten aufgelistet sind. Wieder in den Feeding Grounds 2 angelangt, sammelt Drake alles auf, was so herumliegt. In der Kiste findet sich wieder ein Zauberspruch. Bei Punkt 3 treffen Sie »Skuz«, einen Sharga, der Sie unbedingt begleiten will. Bevor Sie diese Treppe heruntergehen, suchen Sie erst einmal Punkt »C« auf und nehmen die Primroses mit. Danach weiter zu Punkt 4.

Faerie-Realm [KARTE 12]

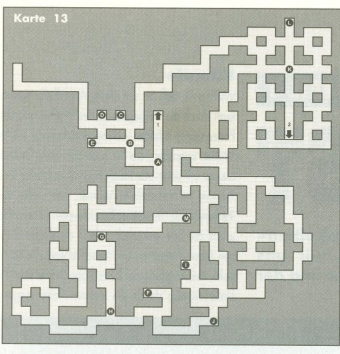
Vor dem Eingang flugs eine Primrose gepflanzt und siehe da, der Zutritt zum Feenreich steht offen. Dort angekommen, treffen Sie auf viele Faeries, die um Hilfe bitten. Also legen Sie gleich los und begeben sich auf die Suche. Binkle möchte seine Fiedel wieder, dafür erhalten Sie »pants«. Winkle geben wir seine »drum« zurück. Snort erhält »moss, thyme and eine bottle«, wofür Sie »Snort's brew« erhalten. Außerdem sucht Winkle »the Last Tome of the Elves« (ein Buch). Wenn Surly einen »faerie-cake« bekommt, erhält man von ihr einen Schlüssel. Giggle möchte sein »poem-book«, Sweetie gibt man ihre »daisy-chain« zurück (von ihr erhält man ein vierblättriges Kleeblatt). Um im südlichen Teil der Faerie-Realms die Trolls zu sehen, müssen Sie ein vierblättriges Kleeblatt im Gepäck haben (wegen schwerer Gegner vorher am besten abspeichern). In diesem Teil finden Sie außerdem ein Medaillon in Form eines Hufeisens, Kohle, ein Buch und eine Trommel. Ferner wird Sie ab Punkt »O« Sparkle begleiten. Sind die Sachen alle abgegeben, suchen Sie die »faerie queen«. Vor der Sperre beim Punkt »E« trifft man Chuckle wieder, dem man das parchment und die charcoal gibt. Man erhält von ihm ein Portrait der Königin. An Punkt »E« fünf Primroses pflanzen (Primeln) und zweimal im Kreis drehen. Dann mit dem Schlüssel auf der rechten Seite der Sperre das Schloß öffnen. Danach suchen Sie die Königin auf, die einige interessante Dinge erzählt. Außerdem gibt sie Drake einen Ring und ein Amulett mit. An Punkt »U« verliert nach einem Kampf ein Troll den Yoth-Soggoth Orb.

Ice Caverns [KARTE 13]

Bevor man die Ice-Caverns betritt, nochmals abspeichern. Dort angekommen, bitten die Ice-Shargas um Hilfe. Gorza sucht seine »scroll« (man kann sie ihm leider nicht geben) und Kandoc möchte, daß Sie die Ice-Queen für ihn töten, da sie sein Volk terrorisiert. Also weiter in südlicher Richtung. Als erstes trifft man bei Punkt »M« auf einen vereisten Elfen, den Sie mit dem Feuerballspruch wieder auftauen. Von nun an wird er Sie begleiten. Dafür schickt er Karzak nach Hause. Dann befreien Sie mit demselben Spruch den Dwarf bei Punkt »F«, der eine dünne Stelle (bei Punkt H) im Eis zeigt, die Sie mit dem Spruch Feuerball auflösen. Dahinter wartet ein harmloses Skelett auf

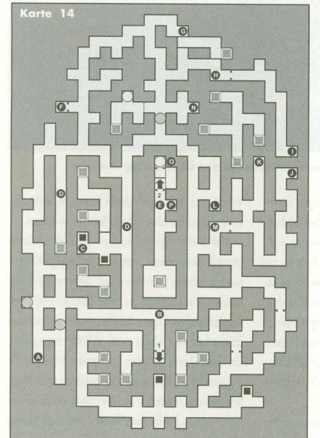

Karte 12

1 Feeding Grounds 2nd Level
- **A** WINKLE
- **B** JESTERS
- **C** MURPH
- **D** WINKLE
- **E** Primrose hinlegen, 2x drehen und aufschließen
- **F** FAERIE-QUEEN
- **G** SORLY
- **H** GIGGLE
- **I** Teleporter
- **J** SWEETIE
- **K** SNORKLE
- **L** Scroll (nicht zu identifizieren)
- **M** GIGGLE + BINKLE öffnen Durchgang
- **N** Buch
- **O** SPARKLE (kommt mit)
- **P** Medaillon – Shaped like a horseshoe
- **Q** Trommel
- **R** Kohle + St. Johns Wort
- **S** Falle
- **T** Buch
- **U** YOTH SOGGOTH'S ORB



1 Feeding Grounds 2nd Level
2 Gate of the Ancients
A SARKAN
B KANDOC
C GORZA
D ADVISOR
E Heilung
F NIGEL
G Cold Fire (Magical Fire)
H Wand mit Feuer-Rune durchbrechen
I Wand mit Feuer-Rune durchbrechen
J REK
K ICE QUEEN + HELION'S ORB
L Thron (1x komplette Heilung)
M ENIGMA

seine Beförderung ins Jenseits. Bei Punkt »G« nehmen Sie die »blaue Flamme« mit und natürlich den Ring, sowie das magische Kettenhemd. Beides anlegen. Bei Punkt »J« triff man den verrückten Jek, den man in Ruhe läßt. An Punkt »I« wieder den Feuerballspruch anwenden und die scroll mitnehmen. Nun geht es zurück zu den Ice-Shargas. Kandoc öffnet den Weg zur Ice-Queen. Leider kann man die gefundene scroll Gorza nicht geben. Also erstmal auf zur Ice-Queen. Sie tasten sich langsam zur ihr vor und eliminieren erst einmal die Eiskristalle in der Umgebung. Dann nochmals heilen, Schutz zaubern und abspeichern. Anschließend nehmen Sie das blaue Feuer in die Hand und laufen zu Punkt »K«, wo schon die Ice-Queen wartet. Die Begrüßung ist natürlich eisig, also wirft man das blaue Feuer auf sie, woraufhin sie verschwindet. Am besten stellen Sie sich nun vor den Eisthron und warten bis die Königin wieder auftaucht (kommt sie von südlicher Richtung, bekommt man Hitpoints ab und man kann eingefroren werden, dann also vorher die Seite wechseln und sich im Süden hinstellen) und nach Süden läuft. Sie eilen hinterher und werfen dabei dauernd die magische Axt. Man bleibt dabei im Gang von Norden nach Süden solange, bis man sie getötet hat. Danach nimmt man Helion's Orb an sich. Wenn Sie ihren Thron mit dem Feuerballspruch zerstören, finden Sie einmal eine komplette Heilung, indem Sie von diesem Wasser trinken. Danach öffnet sich die Tür zum »Gate of the Ancients«.



1 Ice Caverrns
2 Palace of Shadows
A Black Slayer Arrow
B The centre is the Key
C Transfer portal selection device
D Teleporterfeld
E öffnen mit Sturdy Key
F Bubbling blue potion, strange Rune
G There is great magic in the centre for those patient
H öffnen mit Eagle Key
I Schlüssel (Sturdy Key), Stop Track Rune
J The centre is hidden
K Schlüssel (Eagle Key)
L There stands a Guardian at the gate, beware him
M öffnen mit Wolf Key
N Bubbling blue Potion, Sharp Dagger
O Silver Runestaff (99), 4 Heiltränke
P Ancient Helmet, Plate Leggings, Breastplate

Gate of the Ancients [KARTE 14]

Ist man diesen Level abgelaufen, bis auf verschlossene Türen und die Pits (KARTE 15), geht man durch die Geheimwand zum magischen Zirkel und zaubert dort den Homing-Kreis. Nun ab durch das Loch und dann wieder die Leiter hinauf. In diesem Abschnitt fängt man mit dem nördlichen Loch an (dann im Uhrzei-

Fortsetzung auf Seite 172

KOMPLETTLÖSUNG »WARCRAFT 2« – TEIL 1

KRIEGSKUNST

Die Komplettlösungen zu »Gezeiten der Dunkelheit« überfluteten uns förmlich. Eine davon haben wir uns herausgepickt und präsentieren sie Ihnen in dieser und der nächsten Ausgabe.

Unser Leser Ronald Kempf hat sich sowohl als Menschen- wie auch Orkgeneral durch sämtliche 28 Kampagnen-Missionen von Warcraft 2 geschlagen. Da er zu fast allen Einsätzen Karten gemalt hat, müssen wir die Lösung aus Platzgründen auf zwei Ausgaben verteilen – nächstes Mal werden dann hoffnungsvolle Ork-Häuptlinge unterstützt. Zuerst folgen einige allgemeine Tips, die für beide Seiten gelten und bei den darauffolgenden Missionsbeschreibungen als bekannt vorausgesetzt werden.

Basenbau und Erkundung

In den meisten Missionen muß zunächst eine Basis errichtet werden. Beginnen Sie mit dem Rat- bzw. Haupthaus, einer Kaserne und – sicherheitshalber – einem oder zwei Wachtürmen, so daß die Stadt ungestört weiter ausgebaut werden kann. Das Rathaus sollte so dicht wie möglich an einer Goldmine bzw. an einem Waldstück errichtet werden, damit Ihre Arbeiter keine weiten Wege zurücklegen müssen. Passen Sie beim späteren Erweitern der Basis auch darauf auf, daß Sie sich keine Wege verbauen: Immer genug Freiflächen für den Ausbau lassen, Engstellen in der Nähe des Rathauses vermeiden. Sichern Sie die Stadtgrenzen und insbesondere die Zugänge mit Wachtürmen.

Am Anfang nicht die Goldreserven für Gebäude verschwenden, die man erst später benötigt. Oberstes Gebot ist also die Sicherung, erst anschließend folgt der Ausbau. Sobald dies geschehen ist, sollten Sie damit beginnen, die Umgebung zu erkunden. Dafür nicht einzelne Soldaten verheizen, sondern kleine Trupps zusammenstellen, die mit feindlichen Spähern und Wachposten fertig werden.

Die Rohstoffe

Gerade in der Aufbauphase ist eine hohe Produktivität wichtig, da Ihnen der Gegner nur wenig Zeit läßt. Oftmals müssen Sie mehrere Goldminen und Ölquellen erschließen, um eine wirkungsvolle Streitmacht aufzustellen. Wenn Sie auf einer benachbarten Insel eine weitere Goldmine nutzen wollen, sollten Sie daran denken, auch dort ein Rathaus zu errichten. Das ist übrigens auch ein netter Trick, um den Arbeitern den Weg von einer zweiten oder dritten Goldmine zurück nach Hause zu verkürzen – vorausgesetzt, Sie können sich den Luxus leisten. Es schadet nicht, immer etwas Gold zurückhalten, um für solche Fälle oder überraschende Angriffe gerüstet zu sein.

Bei den Ölquellen sollten Sie schnellstmöglich ein bis zwei Schiffe zur Verteidigung postieren, da sich ansonsten die feindliche Flotte an ihnen zu schaffen macht. Bei der Holzgewinnung darauf achten, daß Sie mindestens eine Baumreihe stehen lassen, da diese vor unerwünschten Besuchern schützt. So spart man sich oft teure Befestigungsanlagen. Vorsicht: Ihre emsigen Arbeiter nehmen keinerlei Rücksicht auf solche taktischen Überlegungen und müssen gerade bei größeren Basen genauestens überwacht werden!

Kämpfe

Wichtig ist, daß Sie vor einem Angriff die Kampfkraft durch die Verbesserung der Waffen und der Panzerungen erhöhen – dabei natürlich nur solche Waffen upgraden, die Sie auch benutzen. Greifen Sie nur mit einer Übermacht an und lassen Sie Ihre Truppen nicht einzeln vorstürmen. Man sollte die Verbände nach ihrer Angriffsreichweite ordnen, also zuerst die Schwertkämpfer, dann die Bogenschützen (bzw. Axtwerfer) und anschließend die Katapulte. Bei Angriffen auf küstennahe Städte stets für Unterstützung durch die eigene Flotte sorgen.



Im ersten Teil der Warcraft-2-Lösung brutzeln Sie den Orks kräftig eins über

Wachtürme lassen sich durch Katapulte leicht zerstören, da diese eine höhere Reichweite haben.

In der Verteidigung machen sich Wachtürme bezahlt, hinter denen Katapulte und einige Krieger zur Bewachung postiert werden. Sichern Sie insbesondere die Zugänge zu Ihren Städten und Ihren Rohstoffquellen. Eigene Schiffe werden im späteren Spielverlauf sehr häufig durch U-Boote angegriffen. Um diese überhaupt sehen zu können, brauchen Sie Flugmaschinen. Bauen Sie Ihre Gebäude nach Möglichkeit nicht unmittelbar an Gewässern, da sie ansonsten ein gutes Ziel für Angriffe der feindlichen Marine abgeben. Gegen Drachen und Greife helfen Bogenschützen und Axtwerfer; Schlachtschiffe sind gegen die Flügelviecher machtlos – immer Kreuzer-Eskorte mitschicken! Vor allem die Magier benötigen eine Eskorte, die zwischen sie und die Gegner gestellt wird.

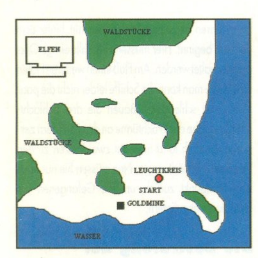
1. Menschen-Mission: Hillsbrad

Bei Ihrem ersten Auftrag sollen Sie an den Hillsbrad-Bergen einen Vorposten errichten. Dafür sind

eine Kaserne und vier Bauernhöfe nötig. Die drei vorhandenen Wachen reichen vollkommen aus, um den Vorposten zu schützen. Wichtiger ist, daß Sie einen weiteren Arbeiter ausbilden, der zuerst einige Bäume fällt und anschließend die Gebäude errichtet. Der andere Arbeiter wird für die Goldbeschaffung verantwortlich sein. Da Sie sich in dieser Mission nicht aus Ihrem Lager bewegen brauchen, haben wir auf eine Karte verzichtet.

Hinterhalt bei Tarren Mill

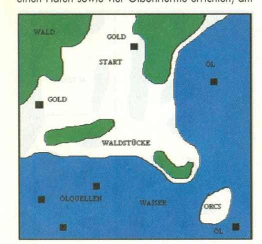
Einige Elfen wurden von den Orks gefangen. Da man die fernkampfstarken Elfen für die Anti-Ork-Allianz gewinnen will, besteht Ihre Aufgabe darin, die Gefangenen zu befreien und zu dem auf der Karte gezeigten Leuchtkreis zu führen. Hierfür müssen Sie einige Krieger ausbilden, um dann zu dem Gefängnis der Elfen zu marschieren. Verzichten Sie bei dieser Mission auf einen größeren Ausbau des Dorfs und bilden Sie stattdessen lieber mehr Krieger aus.



2. Mission: Gefangenenbefreiung

Southshore

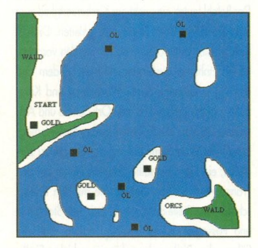
Aus Dankbarkeit für die eben geleistete Hilfe schicken Ihnen die Elfen eine mächtige Zerstörer-Flotte zur Unterstützung. Für die Ankunft müssen Sie einen Hafen sowie vier Ölbohrtürme errichten, am besten rechts neben der Basis. Höchste Eile ist geboten, da die Orkhorde nahe der Küste einen Stützpunkt errichtet hat und darauf aus ist, den Hafenbau kräftig zu stören – auf Zerstörer-Angriffe sollten Sie also vorbereitet sein.



3. Mission: Schwarzes Gold

Die Attacke auf Zul' Dare

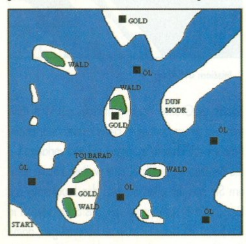
Sie sollen die Ork-Basis bei Zul'Dare zerstören. Dazu errichtet man eine Gießerei, welche die Konstruktion von Transportschiffen erlaubt. Bauen Sie zuerst Ihr Dorf auf und stellen Sie dann einige Kreuzer her. Anschließend baut man die Gießerei, während weiter die Flotte vergrößert wird. Greifen Sie dann die Orks erst mit Ihrer Flotte an, bevor etwas später das Fußvolk auf Fähren hinterherschippert. Es sollte ausreichen, vier Fähren mit jeweils sechs durchschnittlichen Soldaten zu besetzen.



4. Mission: Fährbetrieb

Tol Barad

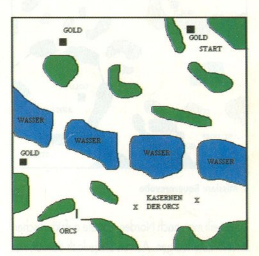
Endlich werden Sie am Hauptkriegsschauplatz eingesetzt. Hier werden Sie zuerst die Burg auf der nahegelegenen Insel Tol Barad zurückerobern und anschließend den Vorposten der Orks bei Dun Modr zerstören. Verladen Sie Ihre Einheiten schnellstmöglich auf die Fähren und setzen Sie zu der Insel über, um größeren Schaden zu vermeiden. Sichern Sie das Eiland, besonders im Norden, da hier sehr häufig Überfälle der Orks stattfinden. Für den Hauptangriff auf den Vorposten werden etwa sechs Zerstörer und sieben Transportschiffe benötigt. Sollten Ihre Rohstoffe nicht ausreichen, verschiffen Sie einige Arbeiter auf eine der umliegenden Inseln. Bedenken Sie jedoch, daß Sie für den Abbau ein weiteres Rathaus benötigen.



5. Mission: Inselkrieg

6. Mission: Dun Algaz

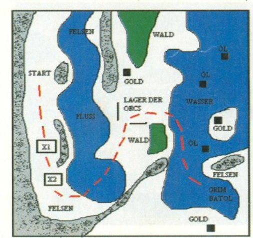
Ein Feldlager der flüchtenden Orks wurde entdeckt – raten Sie mal, was Ihre Aufgabe ist. Ja, genau: abfackeln! Zuerst muß man wie üblich das Dorf ausbauen. Da Sie häufig von Westen aus angegriffen werden, sollten Sie die Befestigungen an dieser Stelle verstärken. Stellen Sie einfach einige Wachen, geschützt durch Türme, auf. Vor dem Angriff wäre es nicht schlecht, die Goldreserven der westlich gelegenen Goldmine zu nutzen. In der Nähe des orkischen Dorfes befinden sich zwei weitere Kasernen, die man ebenfalls zerstören muß.



6. Mission: Vernichten des Heerlagers

Grim Batol

In Grim Batol soll sich eine Hochburg der Öl-Produktion des Feindes befinden. Daher haben Sie in dieser kombinierten Land-/See-Mission das Ziel,

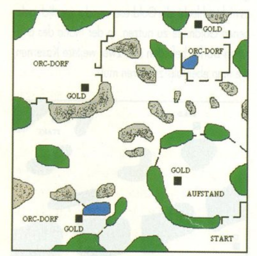


7. Mission: Sabotage

mindestens fünf Raffinerien zu zerstören. Marschieren Sie vom Startpunkt aus nach Süden, wo Sie auf zwei Katapulte (in der Karte mit X1 und X2 bezeichnet) treffen, die Sie erobern müssen. Dann geht es weiter nach Süden, bis man die Einheiten auf Fähren verladen kann. Nach dem Übersetzen die Truppen sammeln und das Dorf der Orks angreifen. Nachdem das kleine Gemetzel entschieden wurde, ein eigenen Dorf mit einem Hafen errichten. Sobald dann Ihre Flotte groß genug ist, greifen Sie Grim Batol an.

Tyrs Hand

Trotz aller Menschen-Siege geht immer noch eine große Bedrohung von der grünen Horde aus. Zudem kommt es bei Tyrs Hand zu einer Bauernrevolte, die schleunigst niedergeschlagen werden muß. Erst danach ist daran zu denken, ein Schloß zu errichten.



8. Mission: Bauernrevolte

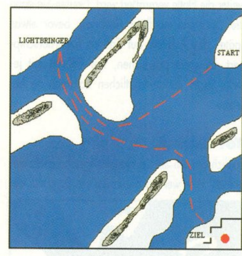
Zuerst eilt man nach Norden, um die aufständischen Bauern zu erledigen. Achten Sie jedoch darauf, nur diejenigen zu töten, die auch tatsächlich rebellisch sind und Sie attackieren bzw. Gebäude beschädigen. Die anderen Bauern (mit den grünen Ärmeln) werden dringend für die Reparatur und Erweiterung des Dorfs benötigt. Sichern Sie nach Befriedung der Siedlung vor allem die Zugänge im Westen und Nordwesten, da Sie hier sehr häufig angegriffen werden. Sobald unsere Streitmacht groß genug ist, machen wir uns auf den Weg, um jedes Dorf der Orks einzeln zu zerstören. So haben wir auch Gelegenheit, immer wieder für Truppen-Nachschub zu sorgen.



Die sechs Gefangenen in der Mitte werden fleißig bewacht

Schlacht bei Darrowmere

Der Befehl lautet, ein wichtiges Kirchenmitglied zum Insel-Städtchen Caer Darrow zu geleiten. Dies ist kein leichtes Unterfangen, da Sie mit den vorgegebenen Einheiten auskommen müssen. Zudem sind die engen Zugänge durch Wachtürme und Katapulte gesichert, dazu kommen Ork-Schiffe und Axtwerfer. Ziel ist es, durch Küstenbombardements möglichst viele Wachtürme entlang der Strecke zu zerstören; ein Zerstörer sollte übrigens immer bei den Transportern bleiben. Sobald Sie mit den Kriegsschiffen eine Stelle auf der Insel zwischen Startpunkt und Passagier soweit bereinigt haben, daß die Fähren ohne Risiko anlegen können, schicken Sie Ihr Fußvolk los, um noch den einen oder anderen Wachturm zu zerstören. Die Soldaten nur zum Schutz der Katapulte einsetzen und letztere die eigentliche Arbeit machen lassen!

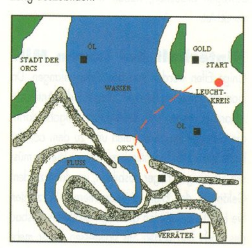


9. Mission: Geleitzug

Sobald ein Großteil der Wachtürme zerstört ist, fährt man mit der verbliebenen Flotte zu dem wartenden Passagier. Nehmen Sie diesen auf und verladen Sie die Begleitung jeweils in eine weitere Fähre. Steuern Sie nun mit allen Schiffen den Leuchtkreis an. Der Zerstörer sollte probieren, das Schlachtschiff in der Bucht vor Caer Darrow zu beschäftigen, damit die Fähren ihre Fracht von Bord lassen können. Die Fähre von Uther Lightbringer sollte sich immer in der Mitte des Pulks aufhalten. Die anderen Schiffe sind bei dieser letzten Fahrt völlig unwichtig und dienen nur als Schutzschilde. Nach dem Ausstieg sofort zum Leuchtkreis eilen – geschafft!

Der Prozeß

Einige Verräter wurden gefangengenommen und sollen nun zwecks Aburteilung zum örtlichen Leuchtkreis gebracht werden. Bauen Sie zuerst am Startpunkt Ihr Dorf aus und stellen Sie einige Schiffe her. Mit diesen die Ork-Siedlung im Nordwesten angreifen und den Hafen zerstören. So haben wir genug Zeit, einige Fähren herzustellen und die nötige Besatzung auszubilden.

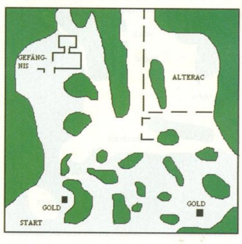


10. Mission: Gefangenentransport

Dann fahren Sie zu dem Strandabschnitt, hinter dem der Fluß beginnt. Hier müssen ebenfalls einige Orks ausgeschaltet werden. Am Fluß einen weiteren Hafen errichten – man kann die Schiffe leider nicht die paar Meter weit schleppen... Bauen Sie drei Schlachtschiffe, welche die Wachtürme an den Flußufern zerstören. Danach fährt man mit zwei Fähren zu den Verrätern und lädt sie ein. Nun müssen Sie nur noch zum Startpunkt zurück, um die Gefangenen am Leuchtkreis abzuliefern.

Die Bestrafung der Alterac-Verräter

Es hat sich herausgestellt, daß der Herrscher von Alterac ein Verräter ist und von Anfang an mit den Orks gemeinsame Sache gemacht hat. Sie müssen diejenigen für sich gewinnen, die durch den Verräter festgehalten werden. Anschließend zerstören Sie



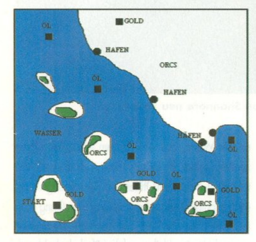
11. Mission: Rachefeldzug

die Hauptstadt von Alterac – Strafe muß schließlich sein!

Laufen Sie mit Ihrer Armee zuerst nach Norden, um die Gefangenen zu befreien. Danach bauen Sie Ihr Dorf aus, wozu Sie auch die Goldmine im Osten nutzen sollten. Der Rest ist Standard, und muß einem echten Veteranen nicht weiter erklärt werden.

Die Schlacht bei Crestfall

Eine riesige Armada der Orks droht das Festland von Azeroth zu erreichen – dies ist unter allen Umständen zu verhindern. Um das zu schaffen, vernichtet man sämtliche Häfen, Ölbohrtürme und Fähren des Gegners. Wie üblich, sollten Sie jedoch zunächst den eigenen Stützpunkt absichern – besonders der Nordosten wird ständig angegriffen. Anschließend fahren Sie mit Ihren Schiffen nach Osten, um dort eine Ölbohrinsel zu errichten.



12. Mission: Seeschlacht



Unser heldenhafter Greifenreiter greift ein schutzloses Sägewerk an

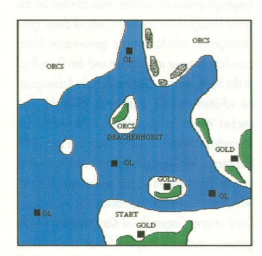
Sie benötigen alle zur Verfügung stehenden Kriegsschiffe zur Verteidigung dieses Ölfeldes. Unbedingt einen Flugapparat mitführen, um sich gegen die häufigen Untersee-Angriffe zur Wehr setzen zu können. Im weiteren Spielverlauf sollten Sie nach Möglichkeit noch mindestens eine der Goldminen-Inseln erobern, damit Ihnen beim Rüstungswettlauf nicht die Puste ausgeht.

Angriff auf Blackrock Spire

Ein hohes Tier der Allianz wurde bei Friedensgesprächen mit den Orks getötet. Wir sind natürlich hell entsetzt, freuen uns aber darüber, nun keinerlei Erbarmen mehr zeigen zu müssen. Mit forschen Befehlen bereiten wir den Angriff auf die gefürchtete Feste Blackrock Spire vor, in die sich die Grünhäuter geflüchtet haben.

Doch bevor Sie zum Angriff übergehen können, gilt es abermals, das eigene Lager zu sichern. Ständige Attacken sind an der Tagesordnung; besonders die Drachen. Also bevorzugt Bogenschützen mustern, und frühzeitig den Drachenhort auf der kleinen Insel im Norden ausschalten.

Danach haben Sie etwas mehr Ruhe beim Aufbau der Basis. Wo Sie danach als nächstes angreifen, bleibt Ihnen überlassen: Schrittweise vorarbeiten, und zwar immer mit einer großen Streitmacht, anstatt mit einzelnen Trupps.

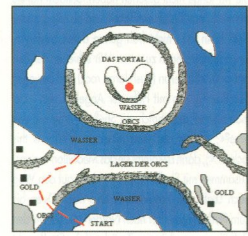


13. Mission: Großangriff

Das große Finale

Das große Portal ist die letzte Zuflucht für die Horde, und nach dem Tod von Lord Lothar ist es an Ihnen, die Streitkräfte der Menschen zum endgültigen Sieg zu führen. Vom Startpunkt aus müssen sie zunächst nach Westen. Versuchen Sie als erstes, mit der Flotte die Befestigungsanlagen an der Küste zu zerstören, damit anschließend das Fußvolk per Fährbetrieb nachkommen kann. Errichten Sie sofort ein Dorf, das mit mehreren Wachtürmen abgesichert wird. Die Stellung ausbauen und ein schnuckliges Nest für die Greife basteln. Mit den Greifenreitern zerstört man später das Portal.

Doch zunächst einmal müssen Sie den Landabschnitt, auf dem Sie sich befinden, von der Horde befreien. Danach sollten Sie einen Hafen an der nördlichen Küste errichten und den Angriff mit einer stattlichen Armada vorbereiten. Zum Schluß kommen die schon genannten Greifenreiter zum Einsatz, um dem Schrecken ein Ende zu setzen und das Dimensionstor zu schließen. Gratulation, die Grünhäuter sind endgültig vertrieben – zumindest bis zu einem etwaigen dritten Teil der Fantasy-Serie...



14. Mission: Portalszerstörung

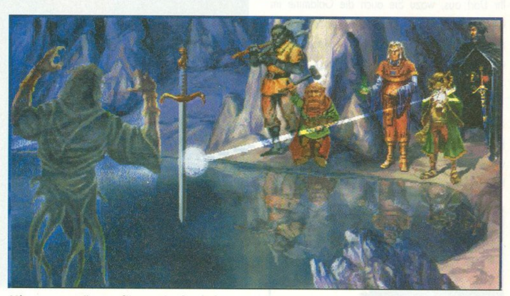
In der nächsten Ausgabe rollen wir den Feldzug von der anderen Seite auf: Die Orks zeigen es dann den widerlichen Menschen! **(la)**

KOMPLETTLÖSUNG »SHANNARA«

Der Rätselmeister

Mit unserer Komplettlösung zeigen Sie es dem bösen Brona im Legends-Adventure zur beliebten Buchserie.

Obwohl er keinen einzigen der Shannara-Romane gelesen hat, kam unser Lösungsdruide Martin Deppe dem hinterhältigen Oberhexer Brona auf die Schliche. Im folgenden lesen Sie seinen Reisebericht, der von einem Tümpel in der Nähe von Shady Vale bis zur Höhle des untoten Löwen führt.



Mit unserer Lösung fügen Sie das Schwert von Shannara neu zusammen

Im Shady Vale

Am Fluß nehmen wir das Tagebuch auf und schmökern erst einmal darin. Wir schnappen uns dann die Angelrute und den Stock. Die Angelrute wird gleich ausprobiert, indem man sie nach den Zweigen des Baums am anderen Ufer auswirft. Und siehe da, blinkt da nicht etwas? Wir verbinden also den Stock mit der Angel und schnappen uns damit das Medaillon (locket) aus dem Baum. Die erste Textsequenz erscheint, und danach sofort das erste Monster, das uns nach dem Leben trachtet. Wer möchte, kann dieses angreifen, aber auch ein Rückzug tut unserer heldenhaften Zukunft keinen Abbruch – denn schon erscheint Verstärkung in Form des legendären Druiden Allanon, preisgekrönter Eigenbrötler und Arroganz-Künstler. Nachdem wir ihn mit Fragen bombardiert haben, wandern wir nach Osten.

Wir finden ein junges Mädchen, das sich unter einem Baum eingeklemmt hat. Schon bald stellt sich heraus, daß es sich um unsere Bekannte Shella handelt, die wir lange nicht gesehen haben. Seitdem hat sie sich recht ansehnlich entwickelt, und als angehender Held kann man nicht früh genug damit beginnen, junge Prinzessinnen zu retten: Wir schieben den Felsen an Shella heran (push large rock) und bewegen den Baumstamm mit Hilfe der Angel. Dann redet man erstmal ausführlich mit Shella (»Why are you here?«; »What did your locket...«; »Why is this locket...«), dann bekommt sie das Medaillon von uns. Zusammen mit Shella machen wir uns auf den Weg nach Leah. Wir marschieren also nach Osten bis zum Fluß, biegen dort nach Norden ab, bis wir den Fluß überqueren können. Zurück auf der Straße geht es weiter nach Osten, bis wir die Stadt erreichen.

Die Stadt Leah

In Shellas Heimatstadt müssen wir erfahren, daß ihr Vater, König Menion, schwer erkrankt ist. Also geht es schnurstracks nach Norden, wo wir das Haus (mansion) betreten. Über die Treppe gelangen wir ins königliche Schlafzimmer, wo wir die Teetasse mitnehmen. Zurück beim Stadttor, wird der Kräuterhändler aufgesucht, der nach Untersuchen der mitgebrachten Tasse einen gehörigen Giftanteil diagnostiziert. Wir schnappen den grünen Trank und verlassen den Laden. Im Norden, vor dem Haus des Königs, befindet sich ein Garten. Hier wächst auch ein Baum (dogwood tree), dessen Blüten für das Gegengift gebraucht werden. Also schütten Sie die grüne Flüssigkeit auf den Baum, worauf dieser ganz unzeitgemäß erblüht. Mit den gewonnenen Blüten zum Schlafzimmer marschieren und den Dampftopf in die Hand nehmen. Den Inhalt in die Kohlenpfanne schütten und die entstehende Holzkohle einstecken. Wieder im Kräuterladen, stoßen wir auf den ermordeten Händler, in dessen Hand sich zum Glück das Rezept des Gegengifts befindet. Also laut Anleitung die Holzkohle im Mörser zerkleinern – die restliche Prozedur erfolgt automatisch.

Dank unseres Gegengifts ist König Menion wieder genesen, und auch Magier Allanon taucht wieder auf – typisch, wenn schon alles vorbei ist! Wir beschließen, unsere Abenteuerreise fortzusetzen, aber der König will in einem autoritären Anfall Shella das Mitkommen verbieten. Diese verlässt daraufhin beleidigt das Zimmer – folgen Sie ihr zum mittlerweile geschlossenen Stadttor. Abermals im Norden der Stadt, erzählt sie von einem geheimen Ausgang (»There must be...«), den wir finden müssen. Im Haus des Königs zeigt man dem Diener das Medaillon und spricht ihn an (»Shella wanted to...«). Links im Raum befindet sich das Bild eines Drachens an der Wand, das wir mit dem Medaillon öffnen können (unlock the Dragon design on the wall with the locket). Nach dem Öffnen des Geheimganges stößt auch prompt Shella wieder zu uns. Der Gang führt tatsächlich aus der Stadt; auf der Karte wenden wir uns nach Westen, bleiben auf dem Pfad, der bald nach Norden abbiegt, und gelangen so an einen Fluß.

Die zerstörte Fähre

Eigentlich wollten wir den Fluß auf der dafür vorgesehenen Fähre überqueren, aber die ist leider ziemlich demoliert worden. Hier treffen wir auch den Grund für das plötzliche Ableben des Kräuterhändlers in Leah: Bronas Gestaltwandler hatte sich als Gärtner verkleidet und in Anlehnung an das alte Cliché den König vergiftet sowie den Kräutermann ermordet. Wir sagen ihm seine Tat auf den Kopf zu (»Why did you murder...«), worauf ein heftiger Kampf entbrennt. Hierbei nehmen wir uns aber nur die Monster vor – den Gestaltwandler lassen wir in Ruhe. Ist er dann geflüchtet und der Kampf überstanden, machen wir uns an die Reparatur der Fähre. Dazu zieht man das Seil der Fähre mit der Angel zu sich, und läßt Shella mit ihrem Bogen auf die Bremse (brake holding) der Fähre zielen. Danach steht der Flußüberquerung nichts mehr im Wege. Auf der Karte folgen wir der Straße weiter nach Norden, bis zur Stadt Tyrsis.

Unter Untoten

Tyrsis wird von wandernden Untoten belagert, weshalb uns die Wache nicht durchs Stadttor läßt. Wir laufen deshalb Richtung Nordosten, bis wir an eine Hütte kommen. Nach dem ersten Anklopfen wird

von Shannara

unser Duo abgewiesen, doch es startet einen zweiten Versuch. Brendel, der Bewohner der Hütte, läßt sich aber erst erweichen, nachdem wir ihm etwas von unserem Essen spendiert haben. Wir reden mit ihm (»Why are you here?«), gehen dann zurück zum Stadttor und von dort aus nach Nordwesten, bis wir vor einigen Laurel-Bäumen stehen. Wir brechen einen Laurel-Ast ab drücken diesen Brendel in die schwieligen Finger. Daraufhin folgt uns dieser zum Stadttor, wo abermals der Wächter angequatscht wird (»Excuse me a minute...«). Nach einem weiteren Gespräch mit Brendel (»What do we do now?«) verabschieden wir uns notgedrungen von dem Zwerg, worauf uns die Wache in die Stadt läßt.

In der Halle des Palastes zeigen wir dem Seneschall Shellas Medaillon, was uns Zugang zur Bibliothek verschafft (hinter der westlichen Tür). Dort sieht man sich die Tür des Schränkchens an und liest das Buch auf dem Pult. Verlassen Sie den Raum wieder, um abermals mit dem Seneschall zu sprechen (»Could we look...?«; »We can't get the Sword...«). Daraufhin dürfen wir das Buch nehmen, das wir mit dem Messer auftrennen und lesen. Nochmal den Seneschall nerven (»Can we examine...?«) und den Thronsaal im Norden betreten. Hier das Löwengebiß des Thrones einölen (oil the lion's jaw with the oil) und es mit dem Messer aufzwängen (pry the lion's jaw with the knife), schon ist man um einen Schlüssel reicher. Wir drücken den Kerzenständer und öffnen das Schloß mit dem eben gefundenen Schlüssel. Wenn Sie nun noch den Wandteppich drücken, legen Sie den dahinter befindlichen Geheimgang frei.

Die Beschwörung

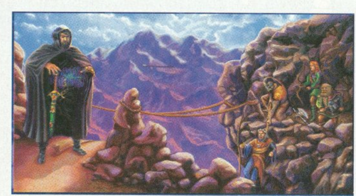
Diesen betreten wir, zünden unsere Laterne an und darauf die Kerze. Jetzt kommt es zu einer unerfreulichen Begegnung mit Brona – geistesgegenwärtig zerstört unser Held den dunklen Spiegel mit dem Schwert. In der nun folgenden Traumsequenz dem Gang folgen und durch eine Tür gehen. Zurück in der Realität, schauen wir uns den Schädel genauer an und öffnen ihn. Die Schriftrolle aufklauben und zurück zum Seneschall wandern. Anhand der Schriftrolle sprechen wir eine Beschwörung auf das Buch aus (invoke the scroll on the book) und führen ein Gespräch mit Shella (»If I summoned Stenmin...«; »I intend to do...«). Rechts von der Thronraum-Tür hängt eine Keule an der Wand, die Sie ihrem Inventar hinzufügen sollten.

Dann geht man in den Weinkeller, wo man zuerst den Weihrauch (incense) und dann den Pakt auf dem Boden plaziert. Wir lassen Brendel die Keule dazulegen und zünden den Weihrauch an. Mit Hilfe des Buchs lassen Sie erst auf den Pakt, und dann auf die Keule eine Beschwörung los – sofort erscheint der geisterhafte Schatten Stenmins. Dieser üble Knilch hatte einst die Stadt verraten und hat nicht im geringsten die Absicht, uns zu helfen. Nachdem wir die passende Beschwörungsformel auf ihn anwenden, wird er aber ganz hilfsbereit. Also nochmal ansprechen (»How do we destroy...?«; »Will this spell...?«) und ihn dann für immer bannen. Danach schnappt man sich die Flasche und füllt sie mit altem Wein aus dem Faß.

Wir machen uns noch einmal auf den Weg zu den Bäumen nordwestlich des Stadttores und holen uns dort einige Laurelblätter, stecken diese in die Flasche und fügen noch den Inhalt des Kästchens (potpourri) hinzu. Jetzt marschiert die kleine Gruppe zu Brendels Hütte, wo Shella die Eiche hinaufklettert, um an den Mistelzweig zu kommen. Nachdem auch dieser in die Flasche gesteckt wurde, kehrt man in die Stadt zurück, geht nach Osten und wirft den magischen Molo-



Der Rätselmeister von Shannara



Allanon wartet – oder ist es gar nicht Allanon?

tow-Coctail in die Flammenwand. Leider haben wir uns zu früh gefreut: Das Schwert von Shannara ist zerbrochen und muß erst zusammengeschmiedet werden, bevor es zu irgendetwas nütze ist. Hierzu brauchen unsere Helden die Hilfe aller vier Völker von Shannara – wie uns der wieder mal zu spät erschienene Allanon erläutert.

Runenjagd in Arborlon

Also machen wir uns auf den Weg nach Nordwesten, um als erstes die Elfen um Hilfe zu bitten. Wir folgen dem Pfad in besagte Richtung, kommen an Kern vorbei, wo wir ein kurzes Gespräch führen (»Why are we going to Kern?«), und erreichen schließlich die Elfenstadt Arborlon.

Vor der Stadt reden wir mit der weiblichen Wache (»I am Jak Ohmsford...«), woraufhin wir passieren dürfen. Im Norden das Haus betreten und mit dem Gelehrten Davio labern (»We are seeking Elfstones.«; »Where can I find...?«; »Will you help us...?«). Anschließend das Pergament an der Wand betrachten, das in Reimform Hinweise auf sechs Elfenrunen gibt. Diese sind der Schlüssel zu den Elfsteinen, einer Art magischen Extrawaffe. Zunächst sollten Sie versuchen, den Kamin in Gang zu bringen, was wegen eines Storchennests auf dem Schornstein aber nicht gelingen will. Wir verlassen das Haus, kehren sofort wieder zurück und lassen uns von Prinz Arion im Thronraum empfangen. Zurück bei Davio, wird dieser über die Runensteine ausgequetscht (»Where can we find ...?«; »Where are we supposed...?«). Vor dem Haus ist ein malerischer Springbrunnen, dessen unahnsehnliches Loch mit Shellas Taschentuch gestopft wird – schon hat man den ersten Runenstein (water rune).

Links hinter dem Springbrunnen befindet sich etwas Lehm (clay), den man in Brendels Topf stopft. Jetzt geht es nach Westen, wo man die Weinranken zur Seite schiebt und das Tor schließt. Und siehe da: Am Gatter prangt die nächste Rune (life rune). Wir marschieren wieder zur Wache und geben Lessa unser Seil im Austausch für ihre Leiter (»Will you take the rope ...?«). Die schleift man mit einiger Mühe zum Haus und klettert auf das Dach. Die herumliegenden losen Schindeln aufklauben, sowie das Vogelnest entfernen. Die elfische Version eines Wetterhahns sollte eingeölt und angestoßen werden – das entstehende Bild der Luftrune schnell im Tagebuch aufzeichnen. Zurück auf dem Boden geben wir das Tagebuch Brendel, welcher uns flink die Air Rune herstellt. Im Haus den Kamin entfachen und aufs Dach zurückkehren. Dort eine Schindel auf das glühende Metallsymbol pressen, schon haben wir die Feuer-Rune in der Hand. Wir verlassen das Dach und kehren mit der Leiter zu Lessa zurück, die uns um einen Gefallen bittet. Als galanter Held sagen Sie natürlich zu (»I'll be happy to help you.«) und tragen Lessas Silberring zu Davio. Der überbringt ihn dem eingebildeten Prinzen Arion, welcher uns als Blitzkurier für seinen Goldring einsetzt. Trotz unseres Bittens (»Sir, we need it...«) will Arion nicht mit seiner Rune herausrücken. Also bringen wir Lessa den Goldring und versuchen über sie unser Glück (»We do have a problem...«). Die Waffen einer Frau sind natürlich stärker als unsere Überredungskünste – nur einen Mausklick später überreicht uns Lessa die ersehnte Elfenrune!

Die Elfensteine

Nun fehlt nur noch eine Rune, an deren Beschaffung wir uns sofort machen: Den gemeißelten Stein links im Bild füllen wir mit dem Lehm aus dem Topf, auf die Bodenplatte (flagstone) in der Straße schütten wir Wasser. Jetzt diese Platte herausziehen und in den gemeißelten Stein pressen – der Lehm verwandelt sich in die letzte Rune (earth rune). Westlich des Hauses gehen wir wieder zum Garten-Tor, öffnen dieses und finden dahinter einen großen Runenstein. Plazieren Sie in diesen die Runen in der folgenden Reihenfolge: Elf Rune, Earth Rune, Air, Fire, Water und zum Schluß die Life Rune. Damit kommt man endlich an die Elfensteine.

Sprechen Sie abermals mit Davio (»We will take...«; »Thank you...«) und geben ihm die Elfsteine. Davio ist von ihnen so hingerissen, daß er sich uns spontan anschließt; vom Prinzen bekommen wir noch einen Geleitbrief, der uns als seine Schützlinge ausweist. Die Elfenarmee ist nämlich vor kurzem losgezogen, um sich mit den gefährlichen Trollen anzulegen...

Auf der Karte marschiert unsere Gruppe in Richtung Osten, dann nach Nordosten, wo der Hauptfigur in einem Traum von Allanon ans Herz gelegt wird, die Elfensteine weise einzusetzen. Ist doch klar, nach dem ganzen Streß, an sie heranzukommen! Weiter im Osten greifen wir in einen Kampf ein, den ein gewisser Pananom Creel (ein Kumpel unseres berühmten Vaters) erbittert gegen einige Monster führt. Im Verlauf des Gefechts tritt auch noch der gute Troll Telsek an unsere Seite. Nach dem fast unausweichlichem Sieg kommen wir mit den beiden Kampfgefährten ins Gespräch (»We're looking for...«), worauf sich das seltsame Duo uns anschließt.

Hinterhalt am Todesbogen

Unter der Führung Telseks gelangen wir an einen Canyon, der von einem großen Felsbogen überspannt wird. Da uns das nicht ganz geheuer erscheint, lassen wir Telsek einen Felsbrocken gegen den Bogen werfen. Letzterer bricht daraufhin zusammen – diese Falle ist ohne uns zugeschnappt! Nachdem die Gruppe nach Norden weiterläuft, greifen uns einige Elfen und Trolle an. Im Kampfverlauf geben wir Davio die Order, die Elfsteine einzusetzen, was uns siegreich aus dem Kampf hervorgehen läßt – von wegen Elfen und Trolle! In der Höhle im Norden die Laterne anzünden – nicht an den herzigen Steinwürfen des kleinen Elfen stören! Nachdem wir ihm den Brief Arions gezeigt haben, wird der Racker friedlich. Mit ihm reden (»I'll take you to your father«) und den dunklen Gegenstand an der Höhlendecke anschauen. Nochmals angesprochen, warnt uns Aine vor einer weiteren Falle. Wir erkennen den Gegenstand als die berühmte Black Irix und binden unser Seil daran an. Die folgende Zwischenszene zeigt uns, daß das nicht die schlechteste Idee war. Die Black Irix kann übrigens im Kampf zur Kraftsteigerung benutzt werden.

Der Wettkampf

Weiter im Osten treffen wir auf die beiden Heerlager der Elfen und Trolle. Aus dem Kampf sofort zurückziehen und in die Gefangenschaft der Trolle wandern. Im folgenden Gespräch versuchen wir diese davon zu überzeugen, daß unsere Absichten lauter und ihr Zorn auf die Elfen unbegründet ist (»This entire war is a plot...«; »Is there any way...?«). So schafft man es, einen Wettstreit zwischen Elfen und Trollen anzuzetteln. Wir machen uns also Richtung Westen auf den Weg, um dort den Elfen vom Wettstreit zu berichten. Der Wache drücken wir den Geleitbrief in die Finger und labern ein wenig mit der Heeresleitung (»Why don't the Elves...?«). Da die Elfen nicht dumm sind, wählen sie als »Waffe« für den alles entscheidenden Wettkampf kurzerhand die in jeder Märchenwelt beliebten Rätsel – ein kleines Handicap für die intelektuell nicht übermäßig begabten Trolle.

Die Antwort auf die erste Frage finden wir beim Vogelnest in der Nähe: Eine Feder mitnehmen und



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen
Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL. 59,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. 24,90
DELTA –V– 3,5" 19,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 29,90
DRAGONS LAIR 24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5" 49,90
EARTH SIEGE KOMPL. DT. 29,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT. 49,90
HUGO DT.ANL. 3,5" 59,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5" 19,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH 49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT. 34,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH 89,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5" 19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL. 19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5" 19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5" 24,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH 49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT. 29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5" 49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5" 29,90
W O L F 3,5" 24,90
XENOBOTS 3,5" 29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A. 79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH 69,90
11TH HOUR KOMPL. DT. 89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL. 29,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG 85,90
7TH GUEST + DUNE I DT. ANL. 19,90
ABARON DT. ANLEITUNG 59,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA – 14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. 49,90
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL.DT. 69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT. 69,90
AIR POWER 29,90
ALBION KOMPL. DT. 89,90
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – DT. ANL. 79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT. 29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS – 29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT. 65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT. 89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. 75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION 89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH 79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D. 89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH 85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. * 69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. 69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II 49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I 29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D. 59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL. 39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D. 89,90
BARYON DT. ANLEITUNG 59,90
BATMAN FOREVER DT. ANL. * 99,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT. 49,90
BATTLEBUGS KOMPL. DEUTSCH 29,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH * 69,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT. 69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D. 85,90
BATTLE RACE DT. ANL. 89,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL. 65,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT. 24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT. 79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT. 79,90
BIING! KOMPL.DT. 59,90
BIOFORGE KOMPL. DT. 85,90
BLEIFUSS KOMPL. DT. 65,90
BLITZKRIEG 19,90
BOLO DT.ANL. 49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT. 85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG 79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT. 69,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 – 75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT. 49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH 39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH * 69,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH 85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH 39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH 89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH 89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE 35,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT. 79,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. * 79,90
CIVILIZATION 35,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- 89,90
CLAIM TO POWER (WIN 95) KOMPL. DT. 89,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT. 99,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH 79,90
COLONIZATION KOMPL. DT. 49,90
CONQUEROR AD 1086 DT. ANL. 79,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT. 49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH 89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS 29,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT. 85,90
COMMODORE 64 ACTION PACK 29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD * 99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG 24,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT. 85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT. 85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH * 89,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT. 89,90
CYBERSPEED DT. ANL. 79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT. 89,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTCH * 89,90
DARK EYE (EDGAR ALAN POE) DT. ANLEITUNG 79,90
DARK SUN II DT. ANL. 39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH 29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT. 39,90
DAWN PATROL 29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT. 35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG * 79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG * 69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT. 29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT. 69,90
DER MEISTER KOMPL. DT. 59,90
DER REEDER KOMPL.DT. 79,90
DESERT STRIKE 24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. 99,90
DIE BOX: INCL. BURNTIME/DYNATEC/ WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 19,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH* 75,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD 49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH 89,90
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH 75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT. 39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT. 29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT. 69,90
DREAMWEB 29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS 39,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT. 29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. 85,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. 85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL * 59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR – 69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG 59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE– 69,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG * 59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG 79,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB. 29,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH 99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH 29,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH 49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT. 85,90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD 49,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH 49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. 79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT 39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT. 89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH 129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO) 59,90
FLUX DT. ANLEITUNG * 54,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG 39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. 99,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95 95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL. 29,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D. 129,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON 79,90
FX FIGHTER 45,90
GABRIEL KNIGHT 29,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – 85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS 29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D. 29,90
GOBLIINS 3 29,90
GONE FISHIN 39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. 89,90
HARDBALL 4 39,90
HARDBALL 5 89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION 89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT. 79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH 85,90
HEXEN DT. ANL. 79,90
HI-OCTANE DT. ANL. 49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT. 39,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT. 35,90
HOT NEWS 2 7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT. 79,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. 79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH 89,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH 65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT. 39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- 29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) 24,90
INDY CAR RACING II 59,90
INFERNO 24,90
IRON ASSAULT 29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE 19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT. 89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. * 89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG 69,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL. 59,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC) 29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO 24,90
JUNGLE STRIKE 29,90
JURASSIC PARK 24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT. 65,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE – 59,90
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. 69,90
KLICK N PLAY GAME PACK 9,95
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – 39,90
KYRANDIA 3 -MALCOME REVENGE- KOMPL. DT. 24,90
LANDS OF LORE DT. ANL. 34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH * 89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL. 39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT. 35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK 29,90
LEMMINGS 1&2 29,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS 49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD 49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB 49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND 49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE 49,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH 79,90
LOST EDEN KOMPL. DT. 79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA) 29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. 35,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE 69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II 79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT. 69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. 69,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT. 59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH 99,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2 79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT. 45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL. 35,90
MECHWARRIOR 2 INCL. EXPANSION SET 89,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT. 44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT. 85,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB. 79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT. 59,90
MERLINS ZAUBERLEHRLING KOMPL. DT. * 54,90
MICROCOSM 24,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG 49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 1-3 35,90
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. 69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL. 89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT. 39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT. 39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT. 79,90
MORTAL COIL DT. ANL. 79,90
MYST KOMPL. DT. 59,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO 19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE 39,90
NASCAR TRACK PACK 39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. * 85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH 99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT. 85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS 34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB. 99,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. 39,90
NORTH & SOUTH 19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH * 79,90
OLDTIMER KOMPL.DT. 35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL. 69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB. 29,90

CD-ROM-GAMES

PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG 69,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 39,90
PC GAMES CHEAT 29,90
PERFECT GENERAL II 39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL. 24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH 89,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH 85,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT. 49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. 65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. * 79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG 69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG 39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT. 79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. 89,90
POLICE QUEST COLLECTION 79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL. 79,90
POOL CHAMPION 69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL. 29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN) 54,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT. 29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG 39,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION 54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH 59,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG 29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL. 89,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL. 69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH 24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG 89,90
PSYCHO PINBALL 39,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH 69,90
QUANTUM GATE 29,90
QUEST FOR GLORY 4 35,90
RADIX DT. ANLEITUNG 54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT. 79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT. 24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT. 79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG * 69,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE 34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE 29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL. 29,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL 39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION 29,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF. 85,90
RED GHOST KOMPL. DT. 89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – 24,90
RETRIBUTION 24,90
REUNION 29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH 79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG 54,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG * 69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG 69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT. 29,90
ROBOT CITY 85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG 39,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH 29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!) 39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- 29,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH * 79,90
SCREAMBALL DT. ANL. 59,90
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH 75,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT. 29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 35,90
SEELENTURM KOMPL. DT. 79,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL. 24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. 79,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT. 35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH 29,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT. 89,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH] 89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG 79,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC) 29,90
SHIVERS DT. ANL. 79,90
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL. 89,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. * 85,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT. 89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT. 79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT. 119,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. 85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL. 24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN 49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,95
SIM ISLE – MAXIS – 79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL. 69,90
SIM TOWN KOMPL. DT. 69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH 35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB. 79,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT. 59,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG 89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG 59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG 29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG 19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE HULK CLASSICS 29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT. 69,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH 29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH 39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES 29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P. 69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA 19,90
STAR RANGERS DT. HANDB. 59,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE 24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION 99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT. 99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED 99,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL) 29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. 89,90
STAR TREK: O M N I P E D I A 79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL. 24,90
STEEL PANTHERS – SSI – 69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – 99,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL. 34,90
SU-27 FLANKER 49,90
SUPERKARTS 34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES 29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL. 29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT. 35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH 79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 19,90
TEK-WAR DT. ANL. 59,90
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF. 79,90

CD-ROM-GAMES

TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – 49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH 89,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. 49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT. 99,90
THE HIVE WIN/95 65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE 29,90
THIS MEANS WAR! 69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG * 54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. 89,90
THUNDERSCAPE – SSI – 69,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF. 79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL. 59,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT. 85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D. 29,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT. 79,90
TOTAL DISTORTION 69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL 89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT. 49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D. 65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG 65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL. 85,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG 29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC) 29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB. 49,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT. 89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D. 39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT. 29,90
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT. 99,90
VOLLGAS KOMPL. DT. 85,90
WACKY WHEELS 24,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. 89,90
WARGAME COLLECTION –SSI– 79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. 79,90
WARLORDS II DELUXE 79,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. 79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT. 79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – 69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION 89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. 29,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC. DM 5,99
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT. 69,90
WINGS ARMADA DT. ANL. 35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS 29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG– 29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. 89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. 109,90
WING OF GLORY DT. ANL. 39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG 99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG 79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH 75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) 99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D. 39,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT. 79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.] 79,90
ZONE RAIDER DT. ANL. 69,90
ZOOP DT. ANLEITUNG 69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) * 99,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER 39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT. 89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV- 39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY– 89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS – 49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG) 39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS 75,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96 109,90
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES – 69,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT. 79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT 79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT. 59,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96 29,80
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT. 95,90
MOTORRAD REISEN USA SPEZIAL 39,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT. 44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME 39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT) 99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT. 54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL. 19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT. 39,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD) 29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD) 29,90
PEGASUS WINDOWS 95 29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse) 39,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT. 109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES – 49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER – 199,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ 39,90
MITSUMI FX 600 6-FACH SPEED 299,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY 129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER – 219,90
PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH 569,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER – 219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH 299,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH 429,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR. 89,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – 279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II 199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER – 65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER – 54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM 99,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE 499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB. 169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 69,90
FIREBIRD (GRAVIS) 119,90
GRAVIS GAME PAD 39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO 54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR 99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000 119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN 289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS) 169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS 169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN 39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL. 159,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB. 239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB. 259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB. 199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Der Rätselmeister von Shannara

Telsek geben. Zum Lösen der zweiten Frage nach Westen und Norden gehen, wo wir Brendel den verdorbenen Wein abnehmen. Zu den Trollen marschieren und dem Koch den Wein andrehen – als Dank erhält man einige Würmer. Wieder bei den Elfen, wird der Köder an der Angel befestigt, mit der wir im Strom vor dem Lager fischen. Der gleich darauf gefangene Fisch ist die Lösung.

Das dritte Rätsel läßt uns grübelnd nach Westen wandern, wo der Wächter angesprochen wird. Dieser gibt sich als Bruder von Lessa zu erkennen, was wir natürlich ausnutzen (»Do you know of...?«; »We helped your sister...«; »Will you help us...?«; »Your sister is well...«). Darauf muß man ihn ein zweites Mal anreden (»Hani, we need the...«; »By my father's name...«; »Brona tricked...«; »Hani, we need your help.«; »I need to borrow...«). Als unserem Protagonisten gerade der Mund fusselig wird, hilft uns die Wache, indem er seinen Schild hergibt. Nachdem wir auch dieses Rätsel gelöst haben, empfehlen wir Telsek, die Elfensteine in seine nächste Frage einzubauen (»Ask a riddle about the elfstones«).

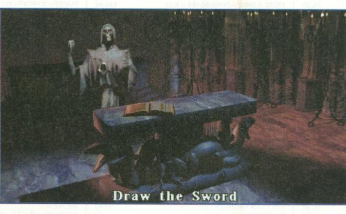
Die Trolle gewinnen den Wettstreit, aber es kommt wieder zu einem Kampf – der Gestaltwandler ist einfach nicht abzuschütteln... Nach getaner Hilfeleistung wird die Wanderung auf der Karte fortgesetzt. Halten Sie sich ostwärts und betreten den Jannison-Paß, wo ein weiterer Hinterhalt auf Sie wartet. Im Verlauf des Kampfes wird Davio schwer verletzt und muß schleunigst geheilt werden, bevor ihn das Gift tötet. Speichern Sie deshalb sofort nach dem Kampf den Spielstand! Davio muß zu den berühmten Gnomen-Heilern von Storlock gebracht werden; dieses Dorf liegt im Süden hinter zwei Flüßen (auf die Richtungsangaben der Begleiter achten).

Storlock

Wie sich herausstellt, verdanken die Heiler ihren Ruf einem See, dessen Wasser heilsame Wirkung hat. So ein Pech, daß gerade jetzt der Fluß recht grün ist und noch dazu fürchterlich stinkt! Auf der Suche nach der Ursache stößt unsere Party auf ein widerliches Spinnenmonster. Da es uns im offenen Kampf überlegen wäre, erledigen wir es indirekt: Lassen Sie Shella ihr Taschentuch an einen Pfeil binden und mit Öl tränken. Dann den Brandpfeil entzünden und auf das Auge des Monsters schießen – schon kann Telsek ungesehen hinter das Ungeheuer schleichen und ihm einen Felsen auf den Kopf donnern. Im folgenden Kampf hat die Party gute Chancen, als militanter Greenpeace-Verschnitt für saubere Umwelt zu sorgen. Zurück beim Heiler verwickeln wir ihn in eine Unterhaltung (»Is there any way...?«; »What kind of power...?«; »Where can we find...?«) und verlassen den Ort nach Südwesten. Auf der Karte behalten wir diese Richtung bei, passieren die Wolfskagg Mountains und wenden uns nach Südosten, Richtung Silver River. Dort rücken uns immer mehr Monster auf den Pelz, bis wir ihrer Umzingelung nicht mehr entkommen können. Zum Glück greift in diesem Moment der mysteriöse König des Silberflusses ein – eine Szene, wie man sie nicht schöner bei Tolkiens »Herr der Ringe« klauen kann. Der nette Flußgott übergibt uns noch ein Säckchen mit magischem Staub und verabschiedet sich wieder.

Detektivarbeit in Culhaven

In Culhaven werden wir nicht gerade mit Begeisterung aufgenommen. Wir reden trotzdem mit dem Zwergenhäuptling (»King Balinor was to send...«), erreichen aber nicht viel. Am nächsten Morgen wird es noch schlimmer, denn der Hammer der Macht ist verschwunden. Für den Diebstahl kommen natürlich nur die einzigen Fremden in der Stadt in Frage: wir. Der Herrscher der Zwerge droht uns mit der Verbannung in die Minen und sperrt unsere Gefährten ein, so daß wir uns allein auf die Suche machen müssen. Die Krüge, das Regal und die Scherben davor unter die Lupe nehmen, danach nach Norden zum eigentlichen Tatort gehen und etwas herumschnüffeln. Die Zelle mit unseren Freunden können wir nicht betreten, wohl aber mit den Insassen reden. Dario weist uns auf Fehler hin, die der Dieb gemacht haben könnte. Wir reden darauf ein zweites mal mit ihm (»One of the beer...«), worauf er uns den Krug übergibt, der im Regal des Speiseraums fehlt. Öffnet man diesen Krug, findet sich eine rußverschmutzte Schärpe. Sobald wir sie dem Zwerg Kili zeigen, gibt dieser sich als Dieb zu erkennen und greift uns an. Nach dem Kampf verzeiht uns der Herrscher von Culhaven. Bleibt die Frage, wo der Hammer denn nun steckt... Der besiegte Kili (in Wahrheit Bronas Gestaltwandler) hat seinen Rucksack zurückgelassen, der einen Griff enthält. Diesen befestigt man rechts am Kamin in dem Loch und betätigt ihn – mit lautem Gepolter fällt uns das Objekt der Begierde entgegen! Unsere Freude darüber wird rasch getrübt: Schon haben die Monsterhorden angefangen, eine Art Pontonbrücke über den Fluß nach Culhaven zu errichten. Davio schlägt vor, diese Brücke durch eine Flut zerstören zu lassen. Um das zu erreichen, gehen wir nach Nordosten, wo wir einen Teich mit einem Biberdamm finden. Noch einmal den Plan mit Davio bereden (»Davio, could you use...?«). Dann werden Bäume gefällt, die Stämme ins Wasser geworfen und der Damm weiter aufgeschichtet. Schließlich den magischen Staub in den Teich schütten, was den Wasserspiegel anhebt. Zu guter Letzt darf Davio seine Elfensteine einsetzen, um eine Springflut zu entfesseln. Diese reißt einen Großteil der Monster mit sich, der Rest geht auf uns los. Kurz darauf verselbständigt sich die Brücke und trägt uns fort. Nachdem sich die Gruppe wieder glücklich auf dem Land befindet und einige kleine Fische ausgespuckt hat, gelangen wir in nördlicher Richtung zu den Dragons Teeth Mountains.



Großes Finale: Brona geht es an den Kragen!

Falscher Allanon

Wir marschieren Richtung Nordwesten zu einer Hängebrücke. Davio ist ein wenig besorgt und wird von uns beruhigt (»Tie the rope...«). Jak traut sich als erster über die Brücke, wo er auf Allanon trifft. Dieser stellt sich als neuerliche Verkleidung des nervigen Gestaltwandlers heraus und will unserer Party den Rest geben. Im Zuge der Auseinandersetzung fällt er zwar die Klippe hinab, doch vorher verletzt er Shella schwer. Wir stehen vor einem Dilemma: Helfen können wir dem Mädchen nicht, wenn es aber an der magischen Wunde verstirbt, ist ihre Seele auf immer Brona verfallen. Wir versuchen, sie zu trösten (»Don't worry...«; »Shella, don't give up.«; »We'll think of something.«; » I am going to use the Ritual..«). Schweren Herzens verhelfen wir ihr mit unserem Schwert zu einem schnellen Ende, um gleich darauf das Ritual der Erlösung abzuhalten. Sie können sich übrigens an dieser Stelle auch anders erscheinen (also den Tod Shellas abwarten), was die folgende Handlung ein wenig abändert.

Gefangene der Gnome

In völliger Dunkelheit ertasten wir unsere Stiefelabsätze und drücken diese. Mit den so gelösten Nägeln zerschneidet man das Seil, beseitigt die Fesseln und schneidet per Stiefelabsatz die linke Zeltseite auf. Nachdem wir nach Westen herausgekrabbelt sind, stehen wir zwischen zwei Zelten. Das linke öffnen und mit der Augenbinde den darin liegenden Scha-

manen knebeln. Anschließend entreißt man ihm seinen magischen Halsreif (magic torc) und fesselt ihn. Mit dem Schlüsselbund des Gefangenen schleichen wir wieder nach Osten ins anfängliche Zelt zurück. Dort zuerst den rechten Metallkasten öffnen, darauf den linken. Wieder im Zelt des Schamanen, finden wir diesen tot vor – ermordet von Geeka, einem Ehrgeizling, den wir sofort zur Rede stellen (»We need your help...«; »Geeka can be very...«; »I know something...«; »Why do you want...?«; »You can open the pit...«). Mit Geeka gehen wir wieder ins erste Zelt und klauben den linken Metallkasten auf.

Bei der Grube nehmen wir den Griff (handle), stecken diesen in das Loch der Falltür und befestigen unser Seil am Kasten, um ihn in die Öffnung hinabzulassen. Wir schicken Geeka nach unten und folgen ihm. Unten angekommen, geht es erst nach Norden, dann nach Westen. Wiederum Geekas Griff benutzen und damit die Falltür schließen. Im Osten angelangt, öffnen Sie dort das Gitter mit Brendels Kriegshammer und gehen in den dahinterliegenden Gang. Östlich befindet sich eine Metallplatte, die wir öffnen und bearbeiten (fix). Mit Hilfe der Black Irix lassen wir Telsek nun das Rad drehen; anschließend muß der Troll noch die Eisentür für uns öffnen. Richtung Norden verlassen wir die Gänge. Im Valley of Shale ist danach der Moment gekommen, das Schwert von Shannara neu zu schmieden. Nachdem dies vollbracht ist, verlassen wir das Tal nach Norden hin, wo es wieder zu einem Kampf kommt. Setzen Sie hier keinesfalls Magie ein!

In der Halle der Könige

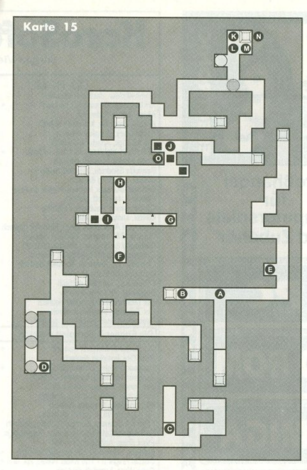
Wir lassen Telsek die Statuen seitlich der mittleren Tür umwerfen und halten uns nördlich. Hier kommt uns prompt wieder der Gestaltwandler entgegen – diesmal in Form eines ziemlich fiesen Monsters. Davio bekommt von uns den Auftrag, die Elfensteine anzuwenden, die aber nicht sehr hilfreich sind. Im weiteren Kampfverlauf bietet Davio an, sich zu opfern, indem er die Steine ein weiteres Mal einsetzt. Wir stimmen zu (»Do it!«) und der Gegner wird zerstört. Wir heben das magische Diadem auf, bevor es nach Norden weitergeht. Hier wird die Gruppe von einem Abgrund aufgehalten – also zurückgehen und Telsek auffordern, die kaputte Tür mitzuschleifen. Nachdem er diese über den Abgrund legt, kommen wir hinüber. Um die Verfolger aufzuhalten, bleibt er selbst aber zurück und wirft die Tür in die Tiefe.

Durch Geekas Unvorsichtigkeit sitzen wir gleich darauf wieder in der Falle; wir können jedoch die Stäbe des Käfigs mit Brendels Hilfe etwas anheben und den Versager-Gnom herausschlüpfen lassen. Obwohl wir ihn höflich bitten (»Please help us get out of here«), will er uns nicht helfen – das wird aber sogleich hart bestraft. Die von Geeka ausgelöste Falle hinterläßt ein Loch, über das wir nun den Käfig schieben können. An den Stäben befestigen wir das Seil und klettern herab. Unten angekommen, stehen wir am Fuß einer Götzenstatue. Hinaufschauen (look at the top of the idol) und mit Brendels Hammer auf das Kristallauge des Götzenbildes zielen. Nach einem weiteren Kampf klettert man die Statue empor, während Brendel weitere Verfolger abhalten will.

Oben angekommen, stehen Sie endlich Brona gegenüber! Ziehen Sie das Schwert von Shannara und genießen Sie die letzte Traumsequenz. Hier begegnen uns nacheinander unsere Gefährten, deren Fragen wir einzeln beantworten (»Because it was...«; »You told me...«; »We saved more lives...«; »You choosed to die...«; »I used the Ritual...«; »It doesn't matter...«). Nach jeder Begegnung landen wir wieder in der Halle mit den beiden Türen – es ist egal, welche davon wir wählen. Ist der Traum vorbei, steht man abermals vor Brona. Mit dem Schwert von Shannara zerstören wir das Buch und verbannen den Unhold von dieser Welt – hoffentlich zum letzten Mal.

Dieses Abenteuer wäre bestanden – doch wer die Romanvorlage kennt, weiß, daß das Böse in Shannara niemals lange schläft und sich mit Sicherheit bald wieder melden wird...

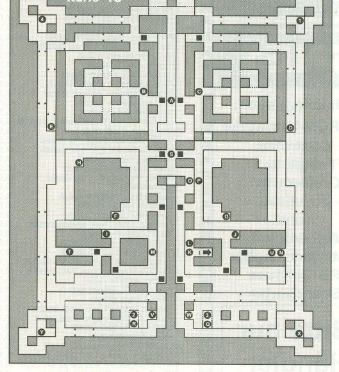
(la)



Ⓐ Do not pass this way, unless you have the means to rise above your station
Ⓑ Hoch zum Centre
Ⓒ Statue
Ⓓ The traps are set
Ⓔ Warhammer
Ⓕ Magisches Schild
Ⓖ Schlüssel (Wolf Key)
Ⓗ Magischer Ring
Ⓘ Those who are greedy close all doors
Ⓙ Heilung (Schalter betätigen)
Ⓚ In the Shadow Realm there lies a Weapon
Ⓛ SAFRINNI'S ORB
Ⓜ The... punishment is banished in the Shadows
Ⓝ mit SAFRINNI'S ORB nach oben durch die Grube
Ⓞ 2 Schalter

Fortsetzung von Seite 161

gersinn weiter). Sie landen schließlich auf einer Druckplatte und es öffnet sich ein Raum. Dort finden Sie Safrinni's Orb mit dem Sie nun elegant nach oben schweben können. Bei Punkt »I« sollte man nicht gierig sein und nur den Schlüssel bei Punkt »G« mitnehmen. Bald dürfte der gesamte Level abgehakt sein, also weiter zu Punkt »A«. Dort laufen Sie in westlicher Richtung weiter und schweben mit Hilfe des Orb's in die Höhe. Dann durch die Geheimwand durch bis zum Punkt »E«. Sie finden in der Nische eine magische Rüstung, die Sie gleich anziehen. Hier nochmals abspeichern, da Sie »Skuz« gleich verläßt. Ist dies geschehen, erwarten Sie hinter der Tür zwei Geheimwände und hinter der nächsten Tür ein magischer Zirkel, wo Sie die Mana nochmals auffrischen können. Auch sollte, bevor man sich durch das Gate stürzt, nochmals der Schutz erneuert und gespeichert werden.



1 Khull Khuum's Tower
Ⓐ Start
Ⓑ Spiegel
Ⓒ Spiegel
Ⓓ Spiegel nach G
Ⓔ Spiegel nach F
Ⓗ Quickness Rune
Ⓘ Spiegel nach The Pits
Ⓙ Spiegel nach Temple of Throggi
Ⓚ Spoil-Spell verwenden
Ⓛ Spiegel
Ⓜ Spiegel
Ⓝ WAHOOKA
Ⓞ FARLI
Ⓟ Spiegel-Falle
Ⓠ Shadow-Weapon
Ⓡ Piece of Shadow itself
Ⓢ MARIF'S ORB
Ⓣ Glaswand
Ⓤ Glaswand
Ⓥ Spiegel
Ⓦ Spiegel
Ⓧ Heilung
Ⓨ Heilung

❶ Where the reflection does not reflect, bind the shadows by destroying the magic
❷ I am of darkness and light, and together with my twin form the weapon of twilight, the weapon of shadow. Fear me, fear my powers, shaped as shape can be.
❸ Light and darkness, formed together, form my strength, form my shape
❹ I am he who traps without energy, none can escape my influence easily. I am at the centre, yet I am everywhere. I am the giver of life, and I am the destroyer of all. My domain is my own, and none shall surpass me in my life

Palace of Shadows [KARTE 16]

Hier geht es erst einmal nur in nördlicher Richtung weiter. Bald müssen Sie feststellen, daß die Wand hinterher wandert. Biegen Sie nun um die Ecke, spricht Thera mit Ihnen. Man wendet sich dann zunächst nach Osten. Dort warten ein paar Skelette. Je nach Stellung der Gänge des Quadrates bei Punkt »B« und »C« werden Sie zu den Eckpunkten teleportiert. Wenn man durch die Spiegel bei den Punkten »E« und »D« geht, wird man erneut teleportiert. Dasselbe gilt für die Spiegel bei den Punkten »I« und »J«. Bei Punkt »S« steht man vor einer riesigen Kugel, die erst einmal mit dem »Shrink-Spruch« verkleinert wird. Nun fühlt sich Drake sehr stark, da er Marif's Orb mit sich führt. Kaum ein paar Schritte in südlicher Richtung gegangen, ruft Farli laut und schließt sich der Party an. Dafür geht Sparkle. Jetzt sind die Wände bei den Punkten »U« und »T« kein Hindernis mehr. In einem dieser beiden Gänge treffen Sie Wahooka, der Sie von nun an auch begleiten wird. Mit sieben Orbs im Gepäck geht es nun in den Tower von Khull Khuum.

Khull-Khuum's Tower Level 1 [KARTE 17]

Wenn man dem Wächter an der Tür erst einmal mit nein (roter Knopf) antwortet und danach mit ja (grüner Knopf), dann verrät er seinen Herrn. Den Code für die Schalttafel bei Punkt »A« erhält man von den Dark-Dwarfs, die sich eine Etage darunter in den Dark-

Karte 17

1 Lair of the Dark Dwarves
2 Khull Khuum's Tower – 2nd Level
3 Khull Khuum's Tower – 2nd Level
4 Palace of Shadows
Ⓐ Tastatur in der Wand
Ⓑ Ankh

Karte 18

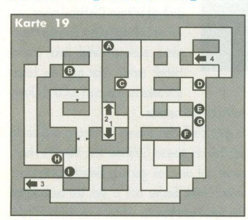
1 Khull Khuum's Tower – 1st Level
Ⓐ Brunnen
Ⓑ Scroll mit Tastaturcode

Dwarf-Caverns (KARTE 18) befinden. Wichtig sind nur die O (groß und klein). Bevor man eine Treppe hinauf steigt, nicht vergessen den Ankh von Punkt »B« mitzunehmen. Auch sollten Sie nicht den Aufgang bei Punkt 2 wählen, da Sie Wahooka auf der 3. Etage verläßt.

Code für Schalttafel

X	X		
			X
X			
		X	X

Khull-Khuum's Tower Level 2 [KARTE 19]



1 Khull Khuum's Tower – 1st Level
2 Khull Khuum's Tower – 3rd Level
3 Khull Khuum's Tower – 3rd Level
4 Khull Khuum's Tower – 3rd Level
Ⓐ Teleport nach Ⓑ
Ⓑ Teleport nach Ⓐ
Ⓒ Tür mit Spoil-Spell (Stufe 3) Öffnen
Ⓓ Crescent
Ⓔ Teleport nach Ⓕ
Ⓕ Teleport nach Ⓔ
Ⓖ Teleport nach Ⓗ
Ⓗ Teleport nach Ⓖ
Ⓘ Cross

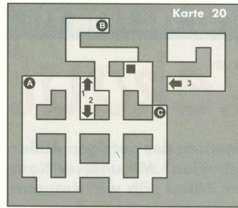
Hier suchen Sie »Cross« und »Crescent«. Die Feuerelemente bekämpft man am besten, indem man sich dicht vor sie hinstellt.

Khull-Khuum's Tower Level 3 [KARTE 20]

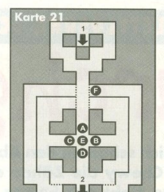
Hier holen Sie sich den Circle. Mit allen vier silbernen, magischen Gegenständen gelangen Sie bei Punkt »B« in den 4. Level des Turmes.

Khull-Khuum's Tower Level 4 [KARTE 21]

Sie plazieren an den Punkten »B«, »C« und »D« je ein silbernes Symbol, das sich in eine Säule mit einer



1 Khull Khuum's Tower – 4th Level
2 Khull Khuum's Tower – 2nd Level
3 Khull Khuum's Tower – 2nd Level
Ⓐ Circle
Ⓑ Teleport nach 4th Level
Ⓒ Teleport nach 2nd Level



1 Khull Khuum's Tower – 3rd Level
2 Thera's Temple
Ⓐ An diesen 4 Punkten die 4 Items
Ⓑ Circle, Cross, Ankh und Crescent in
Ⓒ beliebiger Reihenfolge hinlegen
Ⓓ
Ⓔ KHULL KHUUM THERA'S ORB + KOR-SOGGOTH'S ORB
Ⓕ Teleport von 3rd Level

Kugel obendrauf verwandelt. Dabei nicht auf den Punkt »E« treten, da sonst Khull-Khuum erscheint. Durch die Geheimwände gehen Sie so alle Punkte an, so daß Sie als letztes vom Norden her an den Kreis herantreten. Vorher nochmals Schutz zaubern, heilen und abspeichern. Nun den Punkt »E« betreten. Nachdem Khull-Khuum geredet hat, was überhaupt nicht interessiert, nehmen Sie ihm beide Orbs ab, legen diese ins Gepäck und ergreifen das letzte der vier silbernen Symbole, gehen einen Schritt zurück und warten ab. Durch die Symbole wird Khull-Khuum selbst in einem Orb gebannt. Diesen können Sie nun mitnehmen. Danach gehen Sie zu Punkt 2 und werden in Thera's Tempel teleportiert. Hier müssen die Orbs in der richtigen Reihenfolge plaziert werden, um die Götter zu befreien.

Helion – God of Fire (gelb-roter Orb)
Aquila – Lifedaughter (goldfarbener Orb)
Thera – mother of earth (sieht wie die Erdkugel aus)
Azrael – red warrior (roter Orb)
Marif – strongest of all (marmorierter Orb)
Afri – Vision-seeke (senffarbener Orb mit Ring)
Safrinni – natural flyer (grüner Orb mit Ring)
Yoth-soggoth – Master of magic (blau mit wenigen schwarzen Punkten)
Kor-soggoth – Brother to magic (blau mit schwarzen Streifen)

Die Reihenfolge ist in den beiden Schriftstücken aus der Bibliothek der Dwarfen-Festung aufgelistet. Viel Erfolg! (ms)

ZAUBERRUNEN: MANNISH-RUNES

Cure light wounds	- leichte Wunden heilen
Firebolt rune	- Feuerball-Rune
Silence rune	- zaubert Stille
Spoilspell rune	- entfernt magische Effekte oder gibt magischen Schutz
Languages rune	- Bezauberte kann fremde Schriften lesen und verstehen
Translocate rune	- setzt magischen Kreis für Homing-Rune
Homing rune	- Teleport zur Translocate rune
Amor rune	- zaubert ein beschützendes Feld um Bezauberten, das aber nicht komplett ist
Scare rune	- Bezauberter Gegner flieht
Rune of winds	- Feuersturm
Heal rune	- stärkere Heilrune, auch gegen Gift
Circleward rune	- setzt magische Feuerfalle am Boden
Strange rune	- Wirkung unbekannt
Sphere rune	- kann Gegner, die nur leichten Schutz haben, zerstören

META-RUNES

Potency rune	- Magieresistenz des Bezauberten ist gesenkt
Power I rune	- verstärkt andere Rune
Power II rune	- verdoppelt Stärke einer anderen Rune
Power III rune	- verdreifacht Stärke einer anderen Rune
Ball rune	- räumlicher Effekt
Duration rune	- verlängert Dauer einer anderen Rune (z.B. Schild)

FAE-RUNES

Shrink rune	- läßt Gegenstände schrumpfen
Lesser aerial magick	- man sinkt sanft zu Boden, wenn man durch ein Loch fällt
Murphy rune	- Wirkung nicht bekannt
Quickness rune	- Bezauberter kann schneller kämpfen und wieder zuschlagen

KOMPLETTLÖSUNG »CHEWY ESC FROM F5«

Durchgekaut

Wer will sich schon an den Abenteuern des putzigen Außerirdischen Chewy die Zähne ausbeißen? Mit unserer Komplettlösung zieht sich keines der Rätsel zäh wie Kaugummi in die Länge.

Chewy muß im Labyrinth die Hebel richtig stellen

F 5

In seiner Zelle nimmt Chewy zuerst das Buch vom Skelett, etwas Schleim, das Monokel und das Kissen. Mit dem Monokel kann er sich das Buch ansehen und bekommt einen wichtigen Tip. Den Schleim schmiert er der Sonde auf die Augen und stopft das Kissen in den Ernährungsschlauch, wenn dieser wieder hereinkommt. Vor der Tür nimmt Chewy etwas Spinat und die rote Karte aus dem Schlitz. Dann schnappt er sich das Kabel, aus dem Funken sprühen und geht nach links zum nächsten Bildschirm, wo er es am Gitter befestigt. Nun zurück, am Spinat vorbei nach rechts. Chewy steckt die rote Karte beim Terminal in den Kartenschlitz und kann dadurch die Sonde steuern. Mit der linken oder der rechten Taste werden die Zeichen verändert, der Knopf in der Mitte ist der Auslöser. Ist der Pinsel aktiviert, schnell den Spinat an der Sonde benutzen. Diese trägt Chewy über das Gitter zum Ausgang. Die rote Karte in den Kartenschlitz stecken und den roten Knopf drücken. Die Tür öffnet sich. Die rote Karte nehmen wir natürlich aus dem Schlitz wieder mit. Im nächsten Raum nimmt Chewy das Stahlseil, das links oben hängt, und das Reparier- Schild, welches an der Maschine rechts hängt. Das Schild befestigt er am Boca-Bola-Automaten. Er benutzt die rote Karte an dem Kartenschlitz rechts neben dem Automaten, um die Tür zu öffnen. Wenn er zum Boca-Bola-Automaten zurückkommt, ist die Sonde mit der Reparatur fertig. Jetzt erhält Chewy einen Becher. Im nächsten Raum nimmt er den Gipseimer und benutzt das Stahlseil mit dem dahinter verborgenen Haken. Wenn Chewy noch dreimal auf den Klingelknopf drückt, läuft die nächste Animation ab. Den Plot-Dog packt er ein. In der Folterkammer drückt Chewy den roten Knopf, um die Foltermaschine zu stoppen. Außerdem nimmt er die Zange mit, und holt mit dieser heiße Kohlen aus dem Gluteimer. Er redet mit dem Nimoyaner und erfrischt ihn mit dem Gipseimer. Der Gefolterte verrät daraufhin, wie man ins Zentrum von F5 gelangt (lose Bodenplatte neben dem Gluteimer). Chewy schnappt sich die Zange aus dem Inventar und öffnet damit den losen Stein. Das Gitter hinter dem er nun sitzt, biegt er mit der Zange auf. Er greift sich den Farbtopf und lockt weiter rechts das Surimy mit dem Plot-Dog aus der Mauerspalte. Im nächsten Raum benutzt er die rote Farbe an der Wand oberhalb der Schrift. Der Bork, der vorbeikommt, drückt den Knopf und Chewy erhält einen wunderschönen Teppich, den er natürlich kassiert. Um den Scanner im nächsten Bild zu bedienen schiebt er die rote Karte in den Kartenschlitz, benutzt den Borkteppich mit dem Scanner, und redet mit dem Scanner (Änderung der Priorität). Er nimmt eine gelbe Karte aus dem Kartenschlitz. Aus der roten Karte wurde also eine gelbe und damit lassen sich nun viel mehr Türen öffnen. Die gelbe Karte wandert gleich mal in den Kartenschlitz bei der rechten Tür. Im nächsten Raum den Talisman nehmen und in die rechte Transformerröhre befördern. Ein Bork sucht seinen Talisman, klettert in die Röhre und Chewy bedient das Transformer-Terminal. Nun sieht Chewy aus wie ein Bork und geht wieder zurück zum Scanner-Raum. Er wird in die Müllsortieranlage beordert (Raum links vom Transformer-Raum). Dort redet er mit dem Müll-Bork und ist somit in der Müllanlage ungestört. Er springt aufs laufende Förderband und fällt in die Müllsammelanlage. Dort nimmt er etwas Schleim und findet dabei eine Sicherung. Er untersucht den Gleiter und baut den Translator aus. Beim Untersuchen des Schrotts findet sich eine Bork-Waffe. Chewy benutzt den Translator beim Eremit und spricht mit ihm. Dabei erfährt er, daß das Feuer erloschen sei. Mit der Bork-Waffe oder den glühenden Kohlen ist es flott wieder entzündet. Zum Dank gibt es ein Fluxo-Flex, welches ebenso wie der Translator, im Gleiter in den entsprechenden Schacht eingesetzt wird. Nun drückt Chewy den Startknopf, kommt aber nicht weit. Er öffnet das Gitter hinter dem Gleiter und gerät in ein Labyrinth. Darin befinden sich zwei Gitter, die sich mit der Zange öffnen lassen. Der obere Durchgang führt zur Müllsortieranlage (wenn man zurück will, aufs Förderband klicken und dann zur Öffnung), der untere Durchgang führt zu einem Raum mit vielen Glasröhren. In diesem Raum befindet sich über Chewy ein Geländer, an dem er ein Seil anbinden soll. Um dieses zu erhalten, muß man im Labyrinth erst die Hebel in die richtige Stellung bringen. Die Hebel müssen folgende Stellung haben: oberster Hebel: rechts; mittlerer Hebel: links; unterer Hebel: rechts. Jetzt geht die Laserschranke im Labyrinth auf und Chewy kann das Seil nehmen.

Er geht durch den unteren Durchgang und bindet das Seil am oberen Geländer fest. Mit dem Handcurser auf das Seil geklickt, klettert Chewy nach unten. Mittels Becher holt er sich die auslaufende Flüssigkeit und benutzt sie beim verrosteten Hebel, damit er ihn umstellen kann. Durch die Tür links gelangt er ins Hauptquartier der Borx. Chewy benutzt das Surimy am Bork, worauf alle Borx umfallen. Er nimmt die Cyberkrone vom Imperator, und öffnet darin das Tor (geschlossenes Tor in Cyberkrone bedeutet geschlossenes Tor beim Gleiter). Chewy schnappt sich die Cartridge, die hinter dem Imperator liegt und gibt sie ins Einschubfach links im Bild. Durch Drücken des Knopfes werden die Flugkoordinaten gespeichert. Chewy holt die Cartridge wieder aus dem Fach und geht auf dem selben Weg wieder zurück zum Gleiter. Dort baut er die Cartridge ein, drückt den Startknopf und düst ab durchs Schwarze Loch auf die Erde.

Small Town

In dem Kellerraum neben der Treppe hängt ein Schlauch, den Chewy mitnimmt. Auch den Trichter vom Regal und die Angelrute steckt er ein. Außerdem nimmt er oben im Flur eine Milchflasche mit, geht aus dem Haus und in den Garten hinter das Haus. Dort schließt er den Wasserschlauch an der Pumpe an und legt den Schlauch durch das Kellerfenster. Zurück beim brennenden Gleiter wird dieser gelöscht. Danach baut Chewy die Cartridge, den

Translator und das Fluxo-Flex aus. Im Wohnzimmer benutzt er die Fernbedienung am Fernseher. Wenn er den Translator am Fernseher gebraucht, kann Chewy die menschliche Sprache verstehen. Beim Betrachten der verschiedenen Progamme lernt er allerhand. In der Küche holt Chewy die Putenkeule aus dem Kühlschrank und das Messer aus der Schublade. Im oberen Zimmer bekommt die Katze die Putenkeule, den Abfall (Knochen) nimmt Chewy mit. Mit dem Ghettoblaster geht er ins Wohnzimmer. Vom Fernseher nimmt er damit das Programm »Ghost Hunter« auf. Nun geht er nochmals in den Garten hinter dem Haus und schneidet mit dem Messer den Autositz auf. Mit der Federung fliegt sich's schwungvoll in Nachbars Garten. Er verbindet im Inventar den Knochen mit der Angel und fischt damit das Hundegebiß aus dem Glas. Nun nimmt er einen Kürbis und benutzt das Messer daran. Am Hahn vor dem Hühnerstall benutzt er den Translator. Der Hahn freut sich sehr über das Hundegebiß und Chewy holt sich ein paar Eier. Er sammelt ein paar Krümelchen Hühnerfutter und streut sie auf die Wippe. Schon ist Chewy wieder in Howards Garten. In der Küche kommt der Kaffee vom Schrank jetzt in die Küchenmaschine. Genauso wie er es in der Fernsehsendung gesehen hat, gibt Chewy noch Milch, Eier und das Kürbisfleisch dazu. So erhält er den Super-Wachmacher-Mix. Der Becherinhalt wird mittels Trichter dem schlafenden Howard eingeflößt. Chewy verkleidet sich vor dem Haus mit dem ausgehöhlten Kürbiskopf und geht in die Stadt. Im Laden kann er Schreibmaschinenpapier kaufen. Dieses erhält er, nachdem er mit Holly geredet und den Loca-Lola-Automaten repariert hat (mit dem Handcursor auf den Automaten klicken und nochmal mit Holly reden). Mit dem Papier geht er zu Howards Schreibmaschine und benutzt erst das Papier, dann die Cyberkrone daran. Den fertigen Roman bringt er Howard, der im Wohnzimmer sitzt, und weckt Ihn damit endgültig auf. Draußen im Flur sitzt das Surimy. Chewy nimmt es und füttert es mit dem Autowrack vor dem Haus. Bevor er hinausgeht, hebt er noch die Zeitung auf. Chewy geht in den Keller und füllt mit dem Schlauch Wasser in die leere Milchflasche. Auf dem Dachboden, nimmt er die alte Pflanze aus dem Topf und setzt Kürbiskerne ein. Er gießt sie mit dem Wasser aus der Milchflasche, benutzt das Surimy an dem Topf und verläßt das Haus. Nun geht er in die Stadt (Kürbiskopf aufsetzen). Chewy redet mit dem Händler, von dem er kostenlos Dünger erhält, indem er mit dem Handcursor auf Howard klickt und anschließend auf den Händler. Der Polizist wird abgelenkt, indem man den Handcursor wieder auf Howard klickt und anschließend auf den Polizisten. In der Zwischenzeit kann Chewy die Flasche des Polizisten gegen den Dünger vom Händler austauschen (Telefonkästchen mit Handcursor anklicken). Jetzt benutzt Chewy den Cassettenrecorder mit der Fernsehaufzeichnung an Mr. Pumpkin. Dann zeigt er die gefangene Pumpkin-Ghost-Lady dem Bürgermeister und erhält einen Hotelgutschein. Im Bahnhof lenkt er den Schalterbeamten ab (mit dem Handcursor auf Howard klicken und auf den Beamten). Chewy untersucht in der Zeit den Postsack und findet eine Briefmarke. Diese klebt er auf das Päckchen und steckt es in den Postsack. Im Haus zurück erwartet ihn eine Absage vom Verleger. Wieder in der Stadt, redet er zweimal im Laden mit Holly und bietet Ihr an, daß sie den großen Kürbis auf dem Haus verwenden darf. Dafür erhalten Chewy und Howard eine Fahrkarte nach Big City.

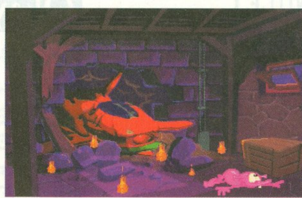
Big City

Zuerst vom Zeitungsjungen eine Zeitung kaufen, indem man ihm Geld gibt (Zeitung genau anschauen, damit man auch das Poster sieht und alle Artikel liest). In der dunklen Gasse links vom Bahnhof wird der Zaun betrachtet. Mit der Kombination 762 öffnet sich das Zahlenschloß. Für den roten Ring fährt der Taxifahrer Chewy und Howard durch die Stadt. Im Verlagsgebäude kann im Moment noch nichts

erreicht werden, aber dem Verkäufer, der davor steht, läßt sich ein Hot Dog abschwatzen. Der Junge vor dem Hotel bekommt das Poster geschenkt und läßt Howard und Chewy dafür ins Hotel. Chewy nimmt die brennende Zigarre aus dem Aschenbecher und benutzt sie an dem Jungen vor der Tür. Den Kaugummi benutzt er im Hotel an der tropfenden Wasserleitung. Dafür dürfen Chewy und Howard umsonst im Hotel wohnen. Oben werden an allen Türen die Schlüssel ausprobiert. Aus einer Tür kommt eine Flasche geflogen. Beim zweiten Versuch kommt eine Kapitänsmütze geflogen (alles mitnehmen). Im eigenen Zimmer füttert Chewy den Kakerlakenspäher mit dem Hot Dog. Im Zimmer, wo der Kammerjäger arbeitet erhält er von ihm die Kammerjäger-Ausrüstung mit der die Tierchen eingesaugt werden. Neben dem Hotel ist der Costume Shop. Chewy spricht mit dem Verleiher und nimmt die Visitenkarte vom Tisch. Zurück beim Verlagsgebäude bedient er mehrmals den Schalter vom Fensterputzer, worauf diesem ganz schlecht wird. Chewy benutzt den Aufzug und die Kammerjäger- Ausrüstung an der Sekretärin. Der Chef läßt die beiden jedoch immer noch abblitzen. Beim Fernsehstudio benutzt er das Cut-Magazin mit dem Pförtner. Chewy bekommt einen Abholschein für ein Kostüm, das er im Costume Shop abholt. Nun geht's zum Verlagsgebäude, wo er das Kostüm an der Telefonzelle benutzt. Als Frau verkleidet wagt sich Chewy nochmals in das Verlagsgebäude und nimmt den Job als Sekretärin an. Er nimmt das Manuskript, das zur Druckerei soll, und legt es auf den Tisch zu den abgelehnten Texten. Howards Manuskript wandert dafür aus dem Inventar in die Ablage zur Druckerei. Chewy ruft die Druckerei an. Er geht zum Hafen und hebt den Kautabak vom Boden auf. Diesen vermischt er mit der Flasche, die ihm im Hotel entgegengeworfen wurde. Er spricht mit dem Seemann und gibt ihm die Flasche. Auf ins Fernsehstudio und die Einladung zur Laura Letter Show am Pförtner benutzt. Im Regieraum nimmt Chewy den Aschenbecher. Zwei Zimmer weiter redet er mit Nichelle und gibt ihr die Uhr aus dem Inventar, der FX Mann erhält die Maske. Chewy benutzt den Aschenbecher an der Bühne. Aus der Handtasche im Regieraum klaut er ein kleines Gerät. Dieses benutzt er an Laura Letter. Die verwandelt sich darauf in einen Bork, der Chewy jagt. Schnell den Hebel benutzen, den der FX Mann bewachte und ab nach Amazonien.

Amazonien

Chewy öffnet die Kiste am Hafen und findet eine Videocassette. Er schaut das Schild des Reisebüros »Indy Tours« an. Ein Klick mit dem Handcursor auf die Tür zeigt, daß sie unverschlossen ist. Drinnen schaut Chewy sich um und nimmt natürlich alles mit (Schallplatte, Artefakt, Piranha im Glas, Papagei, Kleid aus der Kommode). Es geht weiter beim Schokoclint-Händler. Mit der Nasenzange aus dem Inventar macht Chewy sich an dem Artefakt aus Taiwan zu schaffen. Dieses gibt er dem Händler, der dafür drei Schokoclints rausrückt. In der Bar stellt Chewy den Papagei an die Bühne. Chewy bekommt von der Diva einen Getränkegutschein. Damit holt er beim Barkeeper eine Bloody Mary. Diesen Drink veredelt er mit dem Piranha aus dem Inventar und serviert ihn der Diva. Er redet mehrmals mit dem Papagei, worauf dieser das Lied »Boo Boo Ba Baby« vorsingt. Das Abendkleid bekommt Nichelle, die dafür das Lied trällert. Davon wird Indigo Brown etwas wach. Um ihn noch wacher zu bekommen, erhält er den kleinen Schokoclint. Er gibt Chewy eine Karte, mit der er sich im Dschungel zurechtfinden kann. Über die Brücke geht es in den Dschungel. Nach einer Weile kommt man an einen schlafenden Leoparden. Man greift die linke Liane und bindet den Leoparden fest. Mit dem Handcursor auf Howard und auf die rechte Liane klicken. Er hilft dann beim Ziehen. Dasselbe Vorgehen veranlaßt auch Nichelle zur Mithilfe. Schließlich kommt Chewy der rettende Gedanke, daß alle mit anpacken sollen. Dadurch hängt der Leopard in der Luft und der Weg ist frei. Ein Bild zurück in Richtung Dorf ist im Gebüsch ein Skelett mit einer Machete versteckt. Die Machete braucht Chewy beim Kautschukbaum, der einen Bildschirm nach dem Leoparden folgt. Der auslaufende Kautschuk wird mitgenommen. Nun weiter durch den Dschungel, bis Sie in eine Grube fallen. Die Kannibalen bekommen den mittleren Schokoclint. Den Korkenzieher rechts vom Kochtopf nimmt Chewy mit, geht weiter nach rechts zum Einbaum Nr. 1 und bohrt ein Loch damit. Mit dem Kautschuk repariert er sein eigenes Boot. Chewy redet nochmal mit dem Häuptling. Nach seinem Sieg muß er noch die Videocassette über Vollwertkost in die Video-TV-Anlage stecken und kann dadurch Howard und Nichelle vor dem Kochtopf retten. Mit ihnen reist er ins vergessene Tal.



Chewy landet unsanft in Howards Keller

Das vergessene Tal

Als erstes inspiziert Chewy den Film-Set. Er spricht mit Nichelle, worauf sie ihren Schrei zum Besten gibt. Der Regisseur bekommt die Video-TV-Anlage. Nach nochmaligem Gespräch überläßt er Chewy seinen Riesen-Gorilla. Damit läßt sich später durchs Tal reisen. Im Zelt findet er Schlafmittel und einen Burger-Gutschein. Er gibt den Gutschein Jim. Der Burger wird mit dem Schlafmittel kombiniert. Bei der Einsiedler-Hütte füttert Chewy mit dem Burger die Piranhas. Er geht hoch in die Hütte und findet ein Tagebuch mit dem Lageplan des Tempels. Am Tempel gibt's zunächst kein Vorbei an den Wachen. Zurück beim Film-Set benutzt Chewy die Leiter, um in die Affenpuppe zu gelangen. Er drückt den Startknopf, steigt aus der Affenpuppe aus und nimmt die beiden Clint-Statuen mit, die vor dem Zelt stehen. Jetzt läuft er zum Tempel. Innen stellt er den großen Schokoladenclint auf den Sockel. Im inneren Tempelraum kommen die zwei Clint-Statuen auf die Markierungen. Auf die mittlere Markierung stellt sich Chewy selbst (Handcursor auf Markierung). Um die Feinde abzuschütteln, klettert man in die Affenpuppe und drückt den Knopf. Zurück beim Tempel wird der Borx-Gleiter benutzt. Innen öffnet Chewy den Schrank, nimmt den Blaster und das Funkgerät neben dem Schrank. Er benutzt den Navigationscomputer. In Big City angekommen, wird der Transporterpult benutzt und Chewy und Howard werden nach Big City gebeamt. Vor und in dem Hotel darf er feste schießen! Vom alten Taxi holt er die Radkappen. Er benutzt den Blaster bei der Kontrolleinheit und anschließend das Surimy. Dieses benutzt er gleich nochmal bei den Borx in der Hafenkneipe.

Ghost Town

In Ghost Town besänftigt Chewy den alten Geist, indem er ihm die Pumpkin-Ghost-Lady gibt. Er bekommt dafür die Kiste mit den Spielzeug-Chewies. Er klaut vom Wägelchen die Räder und benutzt sie am Lorenwagen vor dem Bergwerk. An der Tür, die von einem Bork bewacht wird. Dort benutzt er die Kiste mit den Spielzeug-Chewies. Der Bork rennt weg und macht den Weg frei. Chewy benutzt die Klospülung und nimmt den Schleim. Er benutzt erst den großen Schokoclint beim Vorlagenscanner und dann den Schalter bei der Treppe. In der Kommandozentrale oben drückt er den kleinen Knopf rechts von der Tür. Die Sonde mit Schleim beschmieren und die Tür zu Nichelle ist offen. Chewy drückt den Startknopf in der Kommandozentrale und hat somit die Erde von den gefährlichen Borx befreit. (ms)

KLEIN & FEIN

Rebel Assault 2



Einige Pannen der Dreharbeiten zu »Rebel Assault 2« rufen Sie mit unseren Cheats auf

Ein echter Leckerbissen sind die Cheats von Thomas Lawrenz zu »Rebel Assault 2«. Um die Schummelcodes zu aktivieren, drücken Sie während des Spiels »Alt+V«, geben dann »LETGO« ein und gönnen sich mit »Alt+L« unendlich viele Leben. Geben Sie stattdessen »ISNOTRY« ein, schalten Sie mit »Alt+M« den Filmmodus ein, mit »Alt+P« spielt der Computer für Sie, mit »Alt+J« wählen Sie einen anderen Level und überspringen mit »Esc« den aktuellen Level. Wenn Sie »JOINME« eintippen, erhalten Sie mit »Alt+S« einen Super-Piloten und dürfen sich mit »Alt+D« die Debug-Informationen der Programmierer ansehen.

Wenn Sie dagegen wissen wollen, was Programmierer eigentlich für Menschen sind und außerdem neugierig sind, was bei den Dreharbeiten der Filmsequenzen so alles schiefging, geben Sie einfach folgende Namen ein (auf Groß-/Kleinschreibung achten): Vince Lee, Brian Kemp, Julie Eccles Jamison Jones, Carl Magruder, Gary Martinez, Larry the O, Dan X, Dread, Clint X, Llesllе Aclaro, Vincenzo, Chris Weakly, Clint Young, Doug Shannon, Doug X, Mark X, Bootkins, Peter McConnell, Richard Green, Newt, Bill Stoneham, Eric Ingerson, Garry Gaber, Hal Barwood, Matt Russell, Paul Pevefre, Steve Dauterman, Tamlynn Barra, Aaron Giles, Aaron Muszalski, Rachel Bryant, Rookie Two, Lui the Glik, Dan Colon und Seth Piezas.

Crusader: No Remorse

Wenn Sie keine Lust haben, alle Levels von »Crusader: No Remorse« durchzuspielen und trotzdem das Finale erleben wollen, kommt der Cheat von Tommy Mentz gerade recht. Starten Sie das Spiel folgendermaßen: »crusader 5 – skill 1 -egg 250«. Die »5« steht für den gewünschten Level und der Schwierigkeitsgrad reicht von »1« (leicht) bis »4« (»No Remorse«). Der »-egg«-Parameter sorgt für ausreichend Waffen, die in dem Raum auf Sie warten, in dem das Spiel beginnt. Der erste Teleporter bringt Sie dann in die erste Hälfte des Levels, Teleporter 2 in die zweite Spielhälfte.

Fury³

Angesichts der gegnerischen Übermacht in »Fury³« ist es keine Schande, gelegentlich auf ein paar Cheats zurückzugreifen. Folgende Buchstabenkombinationen müssen Sie während des Spiels eintippen:

Code	Wirkung
IMTUFFF	**Unverwundbar**
ICUNOMO	**Unsichtbar**
LIVITUP	**Turbo**
PACKIN1 - PACKIN7	**Waffen 1-7**
WORMIT1 - WORMIT9	**Springt zum nächsten Planeten**
URDUSTD	**Spiel wird schneller**
SCOPEIT	**Oszilloskop**
SSMOKIN	**Nachbrenner**
STPNSHP	**Schwebemodus**
JUMPNIT	**Nächste Mission**
TUFENUF	**Volle Schilder**
TRYMEON	**Ständige Unverwundbarkeit**

Destruction Derby

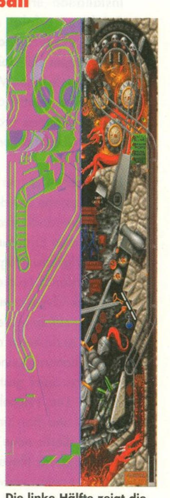
Was man auf der Autobahn tunlichst vermeiden sollte, macht bei »Destruction Derby« umso mehr Spaß. Das Verschrotten anderer Fahrzeuge geht sogar noch besser, wenn Sie Ihr Gefährt unzerstörbar machen, wie Stefan Günther herausfand. Tippen Sie dazu einfach »!DAMAGE!« anstatt eines Namens ein und der Wagen wird mit einer Speziallegierung überzogen.

Abaron

Gegen derart happige Schwierigkeitsgrade wie bei »Abaron« helfen nur noch Cheats Geben Sie daher während des Spiels »OUTLAW« ein, um den Schummelmodus zu aktivieren. Durch Drücken von »i« wird Ihr Raumschiff gegen Treffer immun, »#« bringt Sie in den nächsten Level und mit den Tasten »F1« bis »F7« bzw. »1« bis »7« wählen Sie die Waffen für den ersten oder zweiten Spieler.

Extreme Pinball

Sowohl für Schummler als auch kreative Köpfe eignet sich der Tip von Patrick Wissmann. Zu jedem Tisch von »Extreme Pinball« gibt es eine Grafikdatei, in der die Hindernisse aufgezeichnet sind. Beispielsweise gehört »FRAME_A.PCX« zum Tisch »Medieval Knights«, der übrigens als »TABLE_A.PCX« gespeichert ist. Beide Grafiken lassen sich mit einem Malprogramm problemlos verändern, so können Sie beispielsweise die Rampen so editieren, daß sie mit der Kugel leichter zu treffen sind. Die grünen Farben der Frames stellen Wände dar, während Pink dem Ball freien Lauf läßt.



Die linke Hälfte zeigt die Hindernisse bei »Extreme Pinball«, die Sie mit einem Malprogramm verändern können

Warcraft 2

Falls Sie sich bislang erfolglos mit Orcs, Humans oder gar anderen menschlichen Spielern im Netzwerk herumgeschlagen haben, sind unsere Cheats zu Blizzards Strategiehammer eine willkommene Verstärkung. Drücken Sie zum Eingeben des Codes erst »Return« und tippen dann die folgenden Kombinationen: (fs)

Cheat	Auswirkung
showpath	Zeigt die ganze Karte (mit Fog of War)
on screen	Zeigt die Karte ohne Fog of War
valdez	5.000 Öl-Einheiten
spycob	5.000 Öl-Einheiten
glittering prizes	11.000 Gold-Einheiten 6.000 Holz-Einheiten 6.500 Öl-Einheiten
hatchet	Arbeiter fällen Bäume schneller
there can be only one	Spiel siegreich beenden
noglues	Runen-Zauberspruch der Orcs wird wirkungslos
make it so	Beschleunigt das Bauen und Upgraden
it is a good day to die	Kämpfer werden unbesiegbar und kampflustig

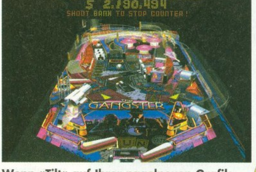
TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

VESA wider Matrox?

Da freut man sich auf eine neue, tolle und schnelle Grafikkarte und dann dies: Bei neuen und neueren Spielen wie »Flight Unlimited« und »Tilt« wird der VESA-Treiber der Matrox Millenium zwar bei der Installation erkannt, jedoch bei Spielstart erfolgt die Meldung: »Error: VESA-compatible graphics adapter not found«. Das Nachfragen bei Spielehotlines brachte die Auskunft, daß diese Spiele einen VESA-Treiber in Version 2.0 benötigen – Matrox verwendet angeblich 1.2. Ein BIOS-Update aus der Matrox-Mailbox brachte keine Abhilfe, und auch der Univesa-Treiber auf Eurer CD half nichts. ***(Lothar Weiß)***

Das Problem ist hier nicht das VESA-BIOS der Grafikkarte – nach Aussage der deutschen Matrox-Vertretung wurden alle Millenium-Modelle mit der Version 2.0 geliefert, was sich auch mit unseren Erfahrungen deckt. An den hier beschriebenen Schwierigkeiten trägt UNIVBE Schuld, welches bis einschließlich Version 5.1a die Matrox-Karte als ein Gerät mit veraltetem Oak-Chipsatz erkennt und folglich auch falsch anspricht. Benötigt ein Spiel diesen Treiber zwingend, wie bei »Tilt« der Fall, so ist da leider nichts zu machen. Zwar erkennt die eigene Installationsroutine von Tilt die Millenium korrekt, wird dann aber das Spiel gestartet, ist nach dem Laden des UNIVBE Schluß. Der Hersteller von UNIVBE ist sich des Problems bewußt und hat für die Version 5.2 Abhilfe versprochen. Sobald dieser neue Treiber verfügbar ist, wird er auch auf der CD zu PC Player plus zu finden sein – wir weisen im Technik-Treff außerdem gesondert darauf hin. Bis dahin hilft es nur, die Verwendung von UNIVBE bei einem Spiel abzuschalten. Einige Programme wie »Star Trek: A final unity« erlauben dies, bei »Tilt« ist das leider nicht möglich.



Wenn «Tilt» auf Ihrer nagelneuen Grafikkarte nicht funktioniert, liegt es am eingebauten Vesa-Treiber «UniVBE». Der kommt unter anderem mit der Matrox Millenium nicht zurecht. Da muß man auf einen Update des Herstellers hoffen, die Grafikkarte ist unschuldig.

Mitsumi und kein Ende...

Der in Heft 1/96 beschriebene Trick mit dem Aufkleber ist OK (Schleifgeräusche beim CD-Laufwerk Mitsumi FX400, Anm.d.Red.), doch war der das mir nicht die Ursache. Zudem befindet sich die beschriebene Schraube fast genau über der Laserlinse und beim Heben des Gewichtes durch das Einlegen einer CD ist das Loch nun ganz frei. Es ist besser, wenn man mit einem Stück Papier oder Folie das Ankleben der Schraube verhindert und den Aufkleber drauf läßt.
Beim Öffnen des Laufwerks sieht man aber sofort die Ursache, die das Durchdrehen der CD herbeiführt (daher rührt nämlich das Geräusch): Auf dem gummibeschichteten Drehteller, der die CD antreiben soll, setzt sich Staub und sonstiger Dreck ab. Säubert man diesen Drehteller und auch die Unterseite des Gewichtes mit Alkohol, so ist der Fehler behoben und das Laufwerk wieder wie neu. ***(Andreas Fries)***

Noch mehr Tips zum Tuning des FX400? Immer her damit. Auch wenn wir hoffen, daß nun zumindest in puncto Geräuschentwicklung endlich Ruhe eingekehrt ist...

Spiele unter Windows 95

TIE Fighter, das im Prinzip ohne weiteres unter Windows 95 läuft, muß ich immer zweimal starten, da es beim ersten Mal Probleme mit dem Sound hat, sprich: Aus den Boxen kommt nur verzerrter, undefinierbarer Lärm. Beende ich diese Lärmorgie und starte TIE Figher neu, stimmt auf einmal alles, und mein Soundblaster AWE 32 (Value Edition) erklingt im schönsten Digi- und Wavetable-Sound. Woran kann das liegen? ***(Denis Pasek)***

Natürlich an Windows 95. Im Ernst: Auch wenn sich etliche Spiele mit Windows 95 gut vertragen, empfiehlt es sich, diese Software im reinen DOS-Modus auszuführen, also: Start-Menü, »Beenden«, »Computer im MS-DOS-Modus starten«. Wer unbedingt noch Windows 95 im Hintergrund benötigt und nur auf Soundprobleme stößt, sollte vor dem Start eines Spiels das Initialisierungsprogramm der Soundkarte (hier: AWEUTIL) einmal kurz aufrufen – dann ist zumindest der Anfangslärm weg. Prangt darüberhinaus nicht auf der Verpackung eines Spiels der Aufkleber »Designed for Windows 95«, so übernimmt der Hersteller keinerlei Garantie, daß das Spiel auch unter einem anderen Betriebssystem als MS-DOS funktioniert.

Alles auf einem Brett

Ich habe eine Frage zu dem neuen Motherboard von Intel namens Morrison. Im Gegensatz zu anderen Boards ist ein Grafikspeicher on board (keine Grafikkarte). Beim Escom Slimline P90 zum Beispiel ist der Grafikspeicher mit 1 MByte angegeben. Meine Frage lautet: Ist es ratsam, sich ein Mainboard mit Grafikspeicher anzuschaffen? Wo sind da die Vorteile zum System mit Grafikkarte? Wie weit sind diese Grafikspeicher erweiterbar? Gibt es eine Möglichkeit, den Grafikspeicher später auf den neuesten Stand der Technik zu bringen? ***(Thomas Keltenburg)***

Wir raten von solchen integrierten Lösungen ab. Beim ersten



MicroFun
Unterhaltungssoft- und -hardware
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
weitere Produkte auf Anfrage
Tagespreise erfragen
SIMM
1 MB 70ns 59,95
4 MB 70ns 204,95
PS2 - 4 MB 179,95
PS2 - 8 MB doppels. 342,95
PS2 - 16 MB 679,95
PS2 - 32 MB 1479,95
PS2 - 4 MB EDO 189,95
PS2 - 8 MB EDO 395,95
PS2- 16 MB EDO 819,95
Soundkarten
Creative SoundBlaster16 Value IDE 162,95
Creative SoundBlaster32 PnP 273,95
Creative SoundBlaster AWE32 PnP 424,95
Gravis Ultrasound Max 285,95
Orchid NuSound PnP 269,95
YAMAHA SW 20PC SoundEdge 242,95
CD-Laufwerke
Mitsumi FX 400 4-fach IDE 188,00
Toshiba XM 5302 B 4-fach IDE 207,00
Panasonic CR581 4-fach IDE 195,00
NEC CDR273 4-fach IDE 223,00
TEAC CD 56 E 6-fach IDE 328,00
Creative CD-620e 6-fach IDE 307,00
Philips PCA 62CR 6-fach IDE 285,00
VGA-Karten
Hercules Stingray Pro 1 MB 149,95
Hercules Power Dynamite 2 MB 309,95
Hercules Stingray64 Video 2 MB 277,95
Matrox Millenium 2 MB 531,95
Matrox Millenium 4 MB 771,95
SPEA V7 Vega Video 1 MB 139,95
SPEA V7 Mirage P64 Trio 2 MB 285,95
ELSA Winner 1000 TRIO 2 MB 282,95
Diamond Stealth64 Video 2 MB 461,95
ATI Graphics Xpression 2 MB 165,95
Festplatten
Quantum Fireball 1280 MB IDE 405,00
Western Digital 850 MB IDE 339,00
Western Digital 1000 MB IDE 403,00
Western Digital 1200 MB IDE 415,00
Western Digital 1600 MB IDE 619,00
Conner CFS 1275 MB IDE 435,00
CPU
AMD 486DX4-120 Mhz 161,95
AMD 486DX -133 Mhz 179,95
Intel 486DX4-100 Mhz 132,95
Intel Pentium 75 Mhz 275,95
Intel Pentium 90 Mhz 425,95
Intel Pentium 100 Mhz 505,95
Intel Pentium 120 Mhz 605,95
Intel Pentium 133 Mhz 885,95
Intel Pentium 150 Mhz 955,95
Intel Pentium 166 Mhz 1.295,95
Motherboard
PCI 486 Board 256 KB Cache 2VLB 3PCI 169,95
Intel Zappa PCI Pentium Board 256 KB Cache 326,95
Intel Zappa PCI 256 KB Cache incl. Pentium 75 Mhz 572,95
Intel Zappa PCI 256 KB Cache incl. Pentium 90 Mhz 725,95
Intel Zappa PCI 256 KB Cache incl. Pentium 100 Mhz 809,95
Intel Zappa PCI 256 KB Cache incl. Pentium 120 Mhz 910,95
Intel Zappa PCI 256 KB Cache incl. Pentium 133 Mhz 1.186,95
Intel Endeavor PCI 256 KB Pipline Burst,16 Bit Soundchip 447,95
Intel Aurora PCI incl. Pentium PRO 150 Mhz 2.999,95
ASUS TP55XS256 256 KB Pipline Burst Cache 389,95
GIGABYTE GA-586 ATE-P 256 KB Pipline Burst bis 200 Mhz 385,95
Joystick
Logitech Wingman Extreme 84,95
Modem
Faxmodem 28800 intern 275,95
Midi Sequenzer
Steinberg Cubasis 64-Spur dt 219,00
Steinberg MusicStation dt 319,00
Lautsprecher
YAMAHA YST-M5 96,95
YAMAHA YST-10 115,95
Controller
Enhanced VLB-IDE 4 IDE,2 ser,1 par,1 Game,2xFIFO 32,95
Wave Table
YAMAHA DB 50 XG 196,95
Creative WaveBlaster II 267,95
Gravis Ultrasound ACE 185,95
Netzwerkkarten
NE2000 kompatibel 45,95
NE2000 Combo 52,95
Videoboard
Fast Movie Machine II 841,95
Miro Video DC20 1.205,95
Creative VideoBlaster SE100 428,95
JAZZ Jakarta MVGA-Karte 699,95
Versand: Heimgartenstr. 40
85221 Dachau
Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55218
BTX: Microfun#
Nachnahme 10,00 DM
Vorauskasse 5,00 DM
Ausland 20,00 DM



LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUSAMMEN JE 19.95
7th guest (L+P)
11th Hour (L+P)
abandoned places (L+P)
al'qadim - fluch des djinn (L+P)
alien logic (L+P)
alone in the dark 3 (L+P)
amberstar (L+P)
archib. applebrooks adv. (L+P)
bermuda syndrom (L+P)
big red adventure (L+P)
biing! (mit Spielstand-Diskette) (L+D)
bioforge (L+P)
bloodnet (L+P)
Chewy - Escape from F5 (L+P)
codes & hexadressen (L+P)
command & conquer (L+P)
creature shock (L+P)
crusader - no remorse (L+P)
curse of enchantia (L+P)
cyberia (L+P)
daedalus encounter (L+P)
dark half (L+P)
dark sun - shattered lands (L+P)
dark sun 2 - wake of ravager (L+P)
death gate (L+P)
dig, the (L+P)
discworld (L+P)
dragon lore (L+P)
dragonsphere (L+P)
dreamweb, universe, nietom (L+P)
druidenzirkel (the druid) (L+P)
dungeon master 2 (L+P)
ecstatica (L+P)
eric the unready (L+P)
fade to black (L+P)
flashback (L+P)
flies attack on earth (L+P)
flight of the amazon queen (L+P)
freddy pharkas (L+P)
gabriel knight (L+P)
gateway to the savage frontier (L+P)
guilty (L+P)
heimdall (L+P)
heimdall 2 (L+P)
hell, bureau 13 (L+P)
höhlenwelt saga (L+P)
inherit the earth (erben der erde) (L+P)
jewels of oracle (L+P)
journeyman's project 2 (L+P)
king's quest 7 (L+P)
knights of xentar (L+P)
kult (L+P)
lands of lore (L+P)
last dynasty (L+P)
legend of faerghail (L+P)
legend of kyrandia 3 (L+P)
les manley - lost in l.a. (L+P)
little big adventure (L+P)
lost eden, myst, noctrop. (L+P)
menzoberranzan (L+P)
orion conspiracy (L+P)
phantasmagoria (L+P)
police quest: SWAT (L+P)
pool of radiance (L+P)
pools of darkness (L+P)
ports of call (L+P)
prisoner of ice (L+P)
prophecy of the shadow (L+P)
ravenloft 1 strahd's possession (L+P)
ravenloft 2 stone proph. (L+P)
rebel assault 2 (L+P)
return of the phantom (L+P)
return to zork (L+P)
rex nebular (L+P)
riddle of master lu (L+P)
ringworld (L+P)
sam und max - hit the road (L+P)
schatz am silbersee (L+P)
shadow caster (L+P)
shadow sorcerer (L+P)
shivers (L+P)
simon the sorcerer1 (L+P)
simon the sorcerer 2 (L+P)
space quest 6 (L+P)
spirit of adventure (L+P)
star trek ng a final unity (L+P)
stonekeep (L+P)
summoning (L+P)
superhero l. of hoboken (L+P)
system shock (L+P)
torin's passage (L+P)
ultima 8 - pagan (L+P)
veil of darkness (L+P)
vollgas (L+P)
warcraft 2 (L+P)
waxworks (L+P)
woodruff-schnibble of azimuth (L+P)
zak mc kracken (L+P)
Fett gedruckte Titel sind neu!
CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 25.- DM
SAMMELBÄNDE JE 25.-
(mit Lösungen und - wo vorhnaden - Plänen zu mehreren Spielen)
Alone in the Dark 1+2 L P
Bard's Tale 1-3 L P
Chrono Quest 1+2 L -
Conquests of Camelot/-of Longbow L P
CPS Sammelband 1 L P
Deja Vu 1+2 L -
Dung.-Master/Chaos strikes back L P
Eco Quest 1+2 L P
Elvira 1+2 (nicht für C 64) L P
Eye of the Beholder 1-3 L P
Goblins 2+3 L -
Inca 1+2 L -
Indiana Jones 3+4 L P
Ishar 1-3 L P
King's Quest 1-6 L P
Laura Bow 1+2 L P
Legend of Kyrandia 1+2 L P
Leisure Suit Larry 1-6 L P
Manhunter 1+2 L P
Maniac Mansion 1+2 L P
Might & Magic 3-5 L P
Monkey Island 1+2 L P
Police Quest 1-4 L P
Prince of Persia 1+2 L P
Quest for Glory 1-4 L P
Space Quest 1-5 L P
Spellcasting 101+301 L -
Star Flight 1+2 L -
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2 L P
Ultima 3-6 L P
Ultima 7/1+U 7/2+Forge o.Virt. L P
Ultima Underworld 1+2 L P
Wizardry 6+7 L P
DIE RATGEBER
SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?
Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:
• Lösungen mit Plänen jetzt nur noch je 19.95 statt bisher oft 30.-;
• Sammelbände für bis zu 6 Spiele jetzt nur noch je 25.- statt... rechnen Sie selbst;
• vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!
Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen.
Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.
Bitte beachten Sie unsere neue Rufnummer
CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN
CPS
FRANK HEIDAK
VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)



Kauf des Systems spart sich der Käufer, noch mehr aber der Händler, ein paar Mark. Doch die integrierte on board-Grafik läßt sich später zwar zugunsten einer Grafikkarte abschalten, steckt dann aber als totes Kapital im Rechner. Zudem ist der Speicher beim zitierten Angebot unterdimensioniert: Ist nur 1 MByte vorhanden, sind unter Windows nicht nur geringere Farbtiefen und Auflösungen, sondern auch geringere Geschwindigkeit die Folge. Zum reinen Spielen in VGA reicht der Speicher noch aus, SVGA-Spiele in hohen Farbtiefen wie etwa »Star Trek: A final unity« leiden darunter aber auch schon merklich. Aufrüsten läßt sich der Grafikspeicher auf dem Motherboard zwar schon, aber andere Bauformen wie EDO- oder W-RAM für die Grafik lassen sich nur mit einer komplett neuen Grafikkarte einsetzen.

Spannender Overdrive

Ich habe einen 486/DX40, VLB und möchte diesen zu einem DX4/100 aufrüsten. In einem Fachgeschäft habe ich nach einem DX4 ODP (Overdrive-Prozessor) oder einem Spannungsumwandler für einen DX4/100 gefragt. Von beiden Möglichkeiten wurde mir dringend abgeraten, da sowohl ODP als auch der Spannungsumwandler nicht zuverlässig arbeiten würden und jederzeit die Gefahr bestünde, daß der Prozessor Schaden nimmt. Etwas verunsichert habe ich in einem anderen Fachgeschäft nachgefragt und dort die Antwort erhalten, daß man schon diverse Prozessoren mit Spannungsumwandler verkauft und bisher noch keine Reklamationen erhalten habe. *(Manfred Krüger)*

Prinzipiell arbeiten diese Wandler und auch der Overdrive-Prozessor von Intel für 5-Volt-Systeme zuverlässig. Probleme entstehen höchstens durch die langen Signalwege, über die der Prozessor in einem Spannungswandler angesprochen wird. Anders ausgedrückt: Manche Boards mögen solche Bastellösungen einfach nicht. Hier hilft nur Ausprobieren, vorher sollte also ein Rückgaberecht mit dem Händler vereinbart werden. In diesem Fall würde sich übrigens sogar AMDs DX4 mit 120 MHz empfehlen, da das System auch schon mit 40 MHz externem Takt funktioniert, die der DX4 intern verdreifacht.



Intels DX4-Overdrive gibt es auch in einer speziellen Version für 5-Volt-Motherboards, was einen gesonderten Spannungswandler überflüssig macht – er ist gleich integriert, wie oben rechts zu sehen ist

Genug Speicher gibt es nicht

Eine umstrittene Frage beschäftigt meine PC-begeisterten Freunde ebenso wie mich: Ob und wie sehr kann zusätzlicher Arbeitsspeicher (etwa 16 statt jetzt 8 Mbyte RAM) den Programmfluß bei PC-Spielen beschleunigen? Manche meinen, zusätzliches RAM bringt nur unter Windows etwas, auf der anderen Seite hört man immer wieder, auch Spiele unter DOS würden dadurch beschleunigt. *(Thomas Schlager)*

Die Überschrift sagt es schon klar: Einen PC mit zuviel RAM gibt es nicht. Zwar setzt kein derzeit erhältliches Spiel zwingend 16 MByte voraus, profitieren kann aber jede Software von mehr Speicher: 8 MByte reichen zum Starten für alle aktuellen Spiele aus, doch der Ladevorgang gestaltet sich mit mehr RAM deutlich schneller. Werden während des Spiels Daten nachgeladen, so kommt es gelegentlich zu kleinen Aussetzern – auch hier hilft mehr Speicher. Unterm Strich sind für einen reinen Spiele-PC also 16 MByte oder noch mehr Speicher eher eine Investition in den Komfort, nicht für die generelle Benutzbarkeit. Eine Ausnahme stellen hier Spiele für Windows 95 dar, wo allein schon das Starten mit 8 MByte zu einem echten Geduldsspiel werden kann.

Platte platt?

Ich habe ein Problem mit meinem Rechner: Die Festplatte gibt in etwa bei jedem zehnten Zugriff folgende Fehlermeldung aus: »Fehler beim Schreiben auf Laufwerk C. Abbrechen, Übergehen oder Wiederholen?«. Wenn man »Wiederholen« wählt, läuft der PC nach einer kurzen Unterbrechung weiter. Das Problem tritt sowohl in Windows, als auch in DOS-Programmen wie z.B. EDIT oder beim Speichern von Spielständen auf. *(Claas Paletta)*

Für dieses Verhalten kann es zahlreiche Ursachen geben. An erster Stelle sollte die Suche nach einem Virus stehen – Programme wie SCAN von McAfee oder F-PROT sind bei jedem Shareware-Händler zu bekommen (siehe auch unseren Grundlagenartikel zu Viren auf Seite 142). Ist eine Infektion ausgeschlossen, so sollte sich die nächste Diagnose mit dem DOS-Programm SCANDISK (ab MS-DOS 6.0) auf logische Fehler in der Datenstruktur der Festplatte richten. Läßt sich auch hier nichts feststellen, so liegt ein elektronischer Defekt an der Festplatte oder der sie ansteuernden Controller-Karte nahe. Hier hilft nur ein Austausch der Komponenten, eine Reparatur kommt meist teurer als ein Neukauf. Noch ein Tip: Wichtige Daten vor solchen Untersuchungen erst nach einer Prüfung auf Viren kopieren, sonst ist die Wanzen-Software beim Aufspielen auf eine neue oder von Fehlern gesäuberte Platte gleich wieder vorhanden. **(nie)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Zork Nemesis © Activision. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



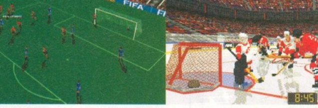
Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Gut, besser, NHL?

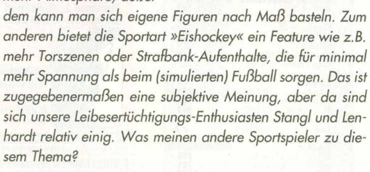
Eure Spieletests sind toll! Ich habe mir auf eure Empfehlung bereits fünf Spiele zugelegt, und bin von allen begeistert (»FIFA '96«, »Destruction Derby«, »Caesar 2«, »Need for Speed«, »Command & Conquer«). Einzige Frage an Heinrich: Was ist an NHL Hockey '96 besser als an FIFA Soccer '96? Ich habe nicht viel gefunden. Und dankeschön für den »CivNet«-Test. Die Analyse von Jörg war echt gut. Fast hätte ich das Spiel gekauft, aber als er die Mängel aufgezählt hat, wäre ich fast umgefallen.

(Daniel Nolde)

Danke für die netten Zeilen. Wir freuen uns natürlich, daß Du mit den Kaufempfehlungen bislang gut gefahren bist. Der hauchdünne Wertungsunterschied zwischen FIFA '96 und NHL '96 hat zwei Gründe. Zum einen ist die Präsentation bei NHL stilechter: Echte Teams und Spielerportraits sorgen für mehr Atmosphäre; außerdem kann man sich eigene Figuren nach Maß basteln. Zum anderen bietet die Sportart »Eishockey« ein Feature wie z.B. mehr Torszenen oder Strafbank-Aufenthalte, die für minimal mehr Spannung als beim (simulierten) Fußball sorgen. Das ist zugegebenermaßen eine subjektive Meinung, aber da sind sich unsere Leibesertüchtigungs-Enthusiasten Stangl und Lenhardt relativ einig. Was meinen andere Sportspieler zu diesem Thema?



Der kleine (Wertungs-)Unterschied: Ist NHL '96 wirklich besser als FIFA '96?



So viele Karten, so wenig Spiele

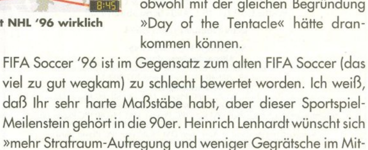
Die Aussicht, 1996 eine Fülle von 3D-Beschleunigerkarten vorgesetzt zu bekommen, ist schon verlockend, da sich das jährliche Sparschweinplündern für den neuesten Prozessor nun vermeiden ließe. Aber die positiven Aspekte werden überschattet von der Vorstellung, daß sich wieder einmal jeder Hersteller berufen fühlt, seinen eigenen Standard in die Welt zu setzen. Drei verschiedene Karten sind schon auf dem Markt (matrox, nVIDIA, Creative Labs), mindestens zwei sollen folgen (BRender, ATI). Für mich sieht es so aus, daß wir auf ein ähnliches Grafikchaos zusteuern, wie vor der Einführung des VESA-Standards für Super VGA.
Sehen Sie diese Bedrohung auch oder ist es absehbar, daß im Rahmen eines erweiterten VESA-Standards die erhoffte Vereinheitlichung bald kommen wird? Ich würde mich freuen, Ihre Meinung und die anderer Leser darüber zu erfahren.

(Torsten Mehlan)

Von unseren Redakteuren hat sich noch keiner privat eine 3D-Grafikkarte gekauft. Zum einen überzeugte keines der ersten Modelle voll (immer auf das DOS-Tempo achten!), zum anderen ist es noch offen, für welche Modelle in nennenswerter Anzahl Spiele entwickelt werden. Die nächsten Fachmessen (ECTS im April, E3 im Mai) werden sicher Aufschluß über die 3D-Kartentrends geben.

Abwärts

PC Player ist zwar momentan das beste Spielemagazin für PCs, aber ich muß feststellen, daß es immer schlechter wird. Warum wurde »Command & Conquer« zum Spiel des Jahres gewählt? Angeblich wurde es »wegen des größeren Massen-Appeals« gekürt. Gibt es denn weniger Sportspieler als Brutalo-Militaristen? Bei PC Player offentsichtlich schon, Ihr habt ja auch die Entschärfung der deutschen Version angeprangert.
Außerdem wird der »geniale Netzwerk-Modus« angepriesen, der von der Masse der Computerspieler nicht genutzt wird. Wenn nicht die Wertung eines Programms für die Wahl des »Spiel des Jahres« entscheidend ist, warum gibt es dann überhaupt noch Wertungen? 1993 war das noch ganz anders. Da wurde »Ultima Underworld 2« zum Spiel des Jahres gewählt, obwohl mit der gleichen Begründung »Day of the Tentacle« hätte drankommen können.



FIFA Soccer '96 ist im Gegensatz zum alten FIFA Soccer (das viel zu gut wegkam) zu schlecht bewertet worden. Ich weiß, daß Ihr sehr harte Maßstäbe habt, aber dieser Sportspiel-Meilenstein gehört in die 90er. Heinrich Lenhardt wünscht sich »mehr Strafraum-Aufregung und weniger Gegrätsche im Mittelfeld«. Beim alten FIFA Soccer wurde der zu geringe Realismus beklagt, ist Euch FIFA '96 schon zu realistisch?

(Hendrik Weimer)

Bloß weil wir früher das höchstbewertete Programm automatisch zum »Spiel des Jahres« gemacht haben, müssen wir an diesem Prozedere nicht bis ans Ende aller Tage festhalten. Command & Conquer bekam bei unserer Jahresend-Diskussion von fast allen Redakteuren den größeren Innovations-Bonus zugestanden; NHL '96 ist sehr schön, erfindet vom Spieldesign her aber nicht viel Neues. Daß wir mit dieser Einschätzung nicht völlig falsch liegen, zeigen die enormen Verkaufszahlen von Command & Conquer, das zudem mit



Ullstein Bilderdienst

Visionen gab es immer.
Diese Vision ist neu!

Fernseh-Abend, Radio- und Plattenhören – das war gestern. Home Entertainment ist heute: Interaktiv, multimedial, zukunftweisend. HIFIVISION ist das Magazin für Home Entertainment!

JETZT NEU!
Ab sofort im Zeitschriftenhandel für 5 Mark.

HIFI VISION
DAS ERLEBNIS HOME ENTERTAINMENT



Abstand unsere Leserhitparade anführt. Diesen Monat erhielt es dreieinhalb mal soviele Stimmen wie NHL Hockey '96.

Erbe des Universums

Euer neues Sonderheft »CD-Player« ist das, worauf ich schon lange gewartet habe. Endlich werden in einer Computerzeitschrift PC und Konsolen verglichen. Ich hoffe, es wird weitere Ausgaben der CD-Player geben, denn besonders mit den neuen 3D-Beschleunigern für PCs dürfte der Vergleich noch interessanter werden.
Gibt es eigentlich schon Fortschritte beim Spiel zur Perry-Rhodan-Serie? Durch euren Bericht wurde ich nämlich auf die Rhodan-Bücher aufmerksam und bin seither ein großer Fan dieser Reihe. **(Erwin Eggenberger)**

Vom Perry-Rhodan-Spiel gibt es noch nicht viel Neues – geschweige denn einen genauen Erscheinungstermin. Da bei solchen Lizenzdeals die Zusammenarbeit zwischen Verlag und Softwarefirma recht zeitintensiv sein kann, würde ich nicht in näherer Zukunft damit rechnen.

Neuwagen-Lieferzeit

Ich lese gerade die Januarausgabe, und bin vom Umfang wirklich beeindruckt. Eine Frage die mich wirklich interessiert: Wie kommt es, daß in den Verkaufscharts die Star-Wars-Compilation weit vorne steht und Ihr keine müde Zeile darüber schreibt?
Beim Test von FIFA Soccer '96 wundert mich eure Lobeshymne auf die Ausnutzung eines Gamepads mit 4 Feuerknöpfen. Die meiste Zeit spiele ich zu zweit, und da der gute alte PC leider nur 4 Feuerknöpfe insgesamt abfragen kann, kann ich da meine 2 Gamepads lediglich im »Zwei-Feuerknopf-Betrieb« nutzten. Außerdem warte ich seit Monaten auf das Erscheinen von »Formula One Grand Prix 2« und noch nicht mal in der Heftvorschau steht was drin. **(Matthias Schröder)**



Wir warten nicht mehr aufs Christkind; nur noch auf Formula One GP 2...

Danke für das Lob! Spielesammlungen (Compilations) testen wir nicht regelmäßig, da es sich hier nur um Zusammenfassungen älterer Titel handelt. Als Schwerpunkt werden wir das Thema sicher einmal aufgreifen (ähnlich wie unlängst »Billigspiele») und die besten Compilations vergleichen.
Formula One Grand Prix 2 ist momentan das Spiel, zu dem uns die meisten »Wann kommt's denn endlich?«-Briefe erreichen. Programmierer Geoff Crammond ist ja als Perfektionist bekannt; über ständig rutschende Termine sollte man sich deshalb nicht wundern. Microprose ist aber optimistisch, daß es mit einem Test in PC Player 4/96 klappen könnte – ohne Gewähr...

Ich liebe Pixel-Adventures

Wie meinte Falko Sokolowski in einem Leserbrief auf Seite 182 in Ausgabe 2/96 so passend: »Ich liebe Pixel.« In gewisser Weise hat er einfach recht.
Ich bin nun seit der ersten Stunde ein echter Fan der Lucasfilm- (inzwischen LucasArts)-Adventures, aber seitdem ich »Vollgas« gespielt habe, bin ich mir wieder sicher: »Monkey Island 1« ist und bleibt für mich das beste Adventure, das ich je gespielt habe (Wann kommt endlich der dritte Teil?).
Spiele mit gefilmten Schauspielern oder Raytracing-Grafik schaue ich mir im allgemeinen gar nicht erst an. Wo soll denn bitte der Reiz bei einem derartigen Spiel sein? Da bleibt doch kein Platz für die Phantasie, die von einem Adventure unbedingt angeregt werden muß. In allen Fällen, die mir bisher als Demoversionen untergekommen sind, wirkte die Grafik einfach zu »kalt«, um ich irgendwie begeistern zu können.
(Roland Fulde)

Der Aspekt »Platz für die Phantasie« ist interessant. Das ist ja auch das Schöne an Büchern: Im Gegensatz zum Filmkonsum bekommt man hier nichts Fertiges serviert, sondern setzt das Gelesene in eigene geistige Bilder um.

Freude am Fahren

Der »Bleifuß«-Test in PC Player 1/96 ist der Anlaß meines ersten Leserbriefs. Ihr habt dem Spiel zwar 82 Punkte gegeben, aber auf Seite 93 bekommt Indy Car Racing 2 satte 86 Punkte! Hier drängt sich mir die Frage auf, ob es nun mehr Spaß macht, sich stundenlang mit Autoeinstellungen herumzuplagen und später doch in der Bande zu landen, wie es bei Indy 2 der Fall ist, oder ob man sich einfach nur ein Auto raussucht und »auf Teufel komm raus« losbrettert.
Daß Bleifuß mehr Spaß macht als Indy 2, steht für mich außer Frage. Könntet ihr mir vielleicht die Kriterien erklären, nach denen ihr hier bewertet habt? Mich würden auch die Meinungen anderer Leser zu diesem Thema interessieren.
(Robert Mayer)

Es ist generell Geschmackssache, ob man lieber realistische Fahrsimulationen mag oder leicht zugängliche Actionrennen. Wir verteufeln weder das eine noch das andere; die höhere Wertung für Indy Car 2 gab es deswegen, weil der interessierte Spieler hier länger beschäftigt ist. Wir bekamen auch Zuschriften von Lesern, die sich über die »zu hohen« 82 Punkte für Bleifuß beschwert haben, weil es ihnen zu leicht ist.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet).
Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

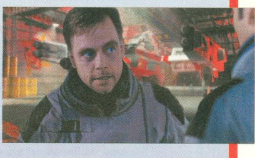
IN DER MACHE

◆ VERFALL DER ADVENTURES?

Früher war alles viel besser – da hatten Adventures noch richtige Rätsel und wurden nicht an einem Tag gelöst. Romantische Verklärung oder tatsächliche Anpassung an einen Massengeschmack? PC Player will es wissen und analysiert zwanzig Spiele aus den letzten zehn Jahren auf Puzzledichte und Komplexität. Nächsten Monat steht es also unumstößlich fest: Sind Adventures zu leicht geworden?

◆ WING 4 IM HÄRTETEST

Jetzt erst recht: Da wir bis zum nächsten Redaktionsschluß mindestens zwei Wochen mit dem originalverpackten Wing Commander 4 verbringen werden (solange Origin den versprochenen 9. Februar einhält), gibt es nächsten Monat nicht nur den Test, sondern auch Tips, Tricks, Bug-Reports und Meinungen von Spielern zum meisterwarteten Spiel des (letzten) Jahres.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 4/95



Intels Pentium Pro – ist er für Spiele ein Fortschritt?

▶ DUELL DER PENTIUMS

Ins Kreuzfeuer der Kritik ist Intels neuer Prozessor, der »Pentium Pro«, geraten. »Viel zu langsam bei 16-Bit-Software« ist das meistgenannte Argument. Nur – viele Spiele sind schon lange für den 32-Bit-Modus von 486 und Pentium optimiert. Deswegen treten bei PC Player zwei bis auf den Prozessor identische PCs im Spieletest gegeneinander an: Pentium gegen Pentium Pro. Ist Intels neuer Chip wirklich so schlecht, wie andere Computermagazine sagen?

F1GP2: Endlich über die Ziellinie?

▶ DESCENT 2 DURCHLEUCHTET

Das Testmuster von Descent 2 soll rechtzeitig bei uns materialisieren, um in der nächsten Ausgabe umfassend über die Fortsetzung des 3D-Spiels zu berichten. Wir interviewen die Programmierer bei Parallax und geben Tips für Multiplayer-Turniere per Modem und Netzwerk.

Außerdem auf der »Man darf ja noch träumen«-Liste für Spiele, die bis zum nächsten Redaktionsschluß bei uns eintreffen sollten: Geoff Crammond wird hoffentlich mit »Formula One Grand Prix 2« fertig, Activision will »Zork Nemesis« pünktlich losschicken, »Earthworm Jim 2« verläßt voraussichtlich die Programmierlabors und »Conquest of the New World« will die deutsche Kolonie ebenfalls rechtzeitig erreichen.

Descent 2: Mehr 3D, mehr Spielspaß?

PC PLAYER 4/96 erscheint am 13. März

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Was wären wir ohne Werbung?

3333,-!
6X CD ROM NEC,
1,27MB Western Digital HDD
P 100 incl. 17" Monitor
2MB Elsa Winner VGA
6-fach NEC CD-ROM

386DX40, SVGA, Monitor, 4 MB RAM, SB 2.5, 2x Speed CD ROM, Maus, 3,5 u. 5,25 Lw. u. orgi. Spieler DM 900,-, Tel. ab 19.30 Uhr

Microsoft® Windows®95
486 DX 4/100
8-MB-RAM
1-GB-Festplatte
1-GB-Soundkarte

Immer mehr Leser entdecken in Tageszeitungen gar wundersame PC-Konfigurationen, die zum Kaufe angeboten werden. Manfred Hechtl fand im Kleinanzeigenteil beispielsweise einen PC, dem sogar ein Original-Spieler beilag. Wenn Sie also schon immer einen PC haben wollten, mit den Spielen aber nicht zurechtkommen – schlagen Sie zu. Wir hoffen, daß der 3333-Mark-PC vom Media Markt auch mit einem Diskettenlaufwerk ausgeliefert wird. Mit einer 1,27 MByte Festplatte ist jedenfalls kein Staat zu machen. Andererseits paßt so der Backup der kompletten Harddisk auf eine einzige 3,5-Zoll-Diskette. Aufgetrieben hat die kleine Platte Dietmar Fuchs.

Vielleicht sollte er sich mit Wolfgang Weber zusammentun, der fand in einem Prospekt der Ratio-Gruppe einen PC mit einer 1 Gigabyte großen Soundkarte! In so einer Karte lassen sich schätzungsweise anderthalb komplette CDs speichern – das muß ein Klang sein!

ZEHN GRÜNDE PRO-BORIS

Boris Schneider ist wieder da! Unser neuer Chefredakteur hatte ja sechs Monate lang beim Start von »HYPER!« ausgeholfen (dessen Kauf wir Ihnen hiermit nochmals sehr ans Herz legen wollen!). HYPER! ist durch die Geburtswehen durch und Boris wieder da – aber was sind die wahren Gründe für seine Rückkehr?

PLATZ 10: Nach Durchspielen von »The Dig« und »Mission Critical« innerhalb von wenigen Stunden verspürte er den Drang, Adventure-spiele grundlegend zu reformieren.

PLATZ 9: Sein Modem war zu langsam für das Internet (Jetzt ist sein PC zu langsam für die meisten Spiele).

PLATZ 8: Ihm gingen die ewigen »Hey, DJ Bobo! Hyper! Hyper!«-Rufe auf der Straße auf den Keks.

PLATZ 7: Man wird ja auch nicht jünger und dieses neumodische Multimedia-Zeugs hat er einfach nicht kapiert...

PLATZ 6: Er hat nach soviel Online-Berichterstattung seine Januar-Telefonrechnung gesehen und wollte sofort wieder offline.

PLATZ 5: Ihm fehlte einfach die freundliche Wärme, die der Stanglnator ausstrahlt (Flamm!)

PLATZ 4: Ihn nervte einfach die freundliche Wärme, die Gregor Neumann ausstrahlt (Grins!)

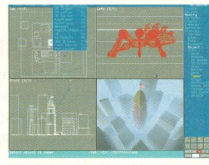
PLATZ 3: Sehnsucht nach der ewigen Diskussion: 72 oder 73 Punkte?

PLATZ 2: Der Geschäftsführer konnte so schön »bitte bitte« sagen

PLATZ 1: Er hoffte, so als Erster an Wing Commander 4 ranzukommen (hat ja leider nicht geklappt, Markus...)

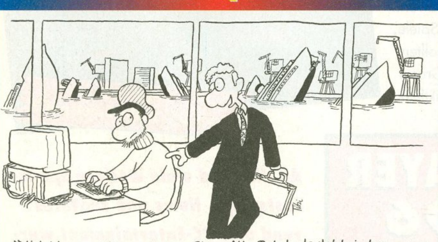
Die anderen Raubkopierer

Ist Ihnen auch schon aufgefallen, wie viele Spiele mit Intro-Sequenzen und Grafiken aus einem 3D-Programm angereichert werden? Meistens handelt es dabei um Grafik aus Autodesks »3D Studio«, dem beliebtesten Profi-Render-Programm für den PC. Das ist auch Autodesk aufgefallen; insbesondere, daß es einige Spiele mit 3D-Studio-Grafik gibt, bei denen weder Entwickler noch Firma je Kunde bei Autodesk waren. Die englische Niederlassung des 3D-Studio-Vertriebs schätzt, daß die Hälfte aller Spiele-Programmierer raubkopierte Versionen benutzen. Deswegen setzt Autodesk jetzt in Anzeigen englischer Magazine den Programmierern eine Frist: Kauft bis Ende Februar gefälligst Lizenzen. Danach wird Autodesk »rechtliche Schritte« ergreifen. Eine Telefonnummer zum Verpetzen von konkurrierenden Spieleentwicklern wird in der Anzeige angegeben.



Wer hat 3D Studio geklaut? Autodesk fahndet jetzt nach Software-Piraten bei Spiele-Entwicklern.

tikis MS-SpielDOSe



ZITAT DES MONATS

»If God had a copyright on reality, he would sue us.«

(»Wenn Gott ein Copyright auf die Realität hätte, würde er uns verklagen.«)
John Romero von id Software über die 3D-Grafik von »Quake«

Jetzt erst recht!

... und - ich habe SIE gefunden!

Es gibt Dinge, die kaum zu verbessern sind -
wir haben es trotzdem getan.

